
The new epage era
YYEPG

神游国内计划再调整!GBASP登场!小神游中止汉化?

2004 19

GAME SOFTWARE 电子游戏软件



独家赠品 FF1·2时尚精美笔筒

特别策划
金字塔的谜局

夏日激荡·6大劲作攻略研究

最终幻想1+2 ADVANCE
洛克人X 指令任务
洛克人EXE4.5
钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲
数码恶魔传说 流行之神

软硬科普·教你吃透游戏机
PS2妙手回春!
比摇杆检修!出仓躁音消除!碟仓自收解决!……
PS2热门评测
10010型主机及网卡全面解析!

电击收藏
冠军如何下神坛
北京冠军如何失利北通杯
国产玩家团大身手
天诛红苛刻条件全BOSS无损全歼

火热激情·暑期新作轮番爆
最终幻想 少年归来
超级机器人大战GC
超级机器人大战OG2
火炎纹章 圣魔之光石
看!我的龙

游戏体育
脚尖上的流星
见证国内最强实况赛事

特别策划
任天堂,崩溃!?
掌机王国力挺十五载!任记吃透?
如何挨过死敌杀手锏?索尼发难!
PSP/NDS兵刃相接前的最后冷战

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

铃木裕 真练铁山靠
重逢中国功夫大师电击独家猛料

编辑手札

电软七人手记

8月是运动的季节，汗水的季节。
亚洲杯结束了，奥运会又开始了。
即使你不关心这些，别忘了还有
《世界足球 胜利十一人8》和《EyeToy 捉猴》，
足以让你痛痛快快的流身大汗。
小编们也抽空和大自然来了个零距离接触，
体验到了那种在空调房中久违的自由感。
那么，你今年夏天的回忆中，
电软是否也占据了一个角落呢？





踩火象

●伟大的游戏得有伟大的玩家来映衬。足球是伟大的，足球游戏是伟大的，但真正能体现这种伟大的，还是场上的竞技英雄，还是场下操作球星的游戏高手——有感于北通2004实况足球精英争霸赛盛大的场面。

●接下来还是跟足球游戏有关。电软提出全国玩家集体联名，向索尼和科乐美官方提出申请，希望能尽早在行货PS2上，推出WE8的中文行货版。活动刚刚在网络上推出时，虽然有不少人给予热情的支持，却也招来许多无病呻吟者的冷嘲热讽。请愿不过是一种很方便的行动，是一个姿态，只需我们动动手笔，然而却有人肆意将无聊的鸡蛋和西红柿往上面砸。本来一个很简单而普遍的活动，为何在国内总有一拨自以为是的人只会泼冷水呢？如果说我们习惯于被别人冷落和忽视，习惯于一直偷盗下去，那就请赞同这个观点的人，永远活在一个连垃圾都可以随便乱扔的网络空间上，永远不去面对和承担现实吧。

●真的感慨，中国需要的很多，而中国人有些方面欠缺的太多了。



无无

●有天去麦当劳，要巨无霸套餐。立被服务MM喷，曰：现在有奥运特餐什么什么的。作为坚定的奥运会反对者，偶当然不可能吃那东西了，于是一再挽拒。谁知MM越喷越来劲，曰：你要吃奥运特餐的话汽水会多很多，也多花不了几块钱，你怎么就不要呢？如此轰炸数番，偶无奈，只得蹦出一句：我就喜欢。遂遭满柜台服务MM卫生球眼的猛烈轰炸。



●前几天偶然进了某个SEGA WORLD，被眼前光彩溢动的一堆堆机台和人头攒动的景象着实小震惊了一把。有生命力的东西永远不会消亡，这个真理是不会为任何人的意志所改变的。也许，我们需要的只是再多一点点包容。



北斗

●上期提到GBA上的机战V后经证实只是谣言而已，让北斗空欢喜一场。好在同样也是GBA上的机战原创作品OG2以及GC上的最新作都已发表，新的一轮期盼再次开始……



●前不久去大连旅游了，这次北斗终于亲眼见证了传说中海滨沙滩如云的美女果然是不能生存于现实之中的啊。

●这次亚洲杯决赛终于见识到了"上帝之手"的日本版，另外，敢于在主队球场上为客队吹黑哨的裁判也着实让我大大地开了一番眼界！

●继上次的机战MX原声之后，最近又淘到了2003机战"春之阵"的现场演唱会，有别于OST的现场版听起来果然别有一番风味！



飞月

●深夜未眠月朗星稀，遂给数人发短信共赏明月。回曰"是挺好看的"2人，以"我要变成狼！"威胁飞月的1人，询问"你是不是变成狼人了？"的1人，当时就要来找我玩的2人，作诗一首"明月几时有，把酒问青天"的1人，诅咒我睡不着觉的1人，回一"死"字的1人，无回复的2人，第2天早上回"现在才看见短信"的1人，第2天深夜将短信回发给我的1人。本次深夜骚扰结果以上。

●创造球会04北京区大赛即将开锣，有意者速函bens800_64@hotmail.com。

●本期COS人物，女忍绯花。（有女忍情结的人请勿YY）





唯夜

●新人登场，夜露死苦。本来是以为自己暂时还是没脸的，不料突然就被拉到了前台。

●闷热的天气看上去似乎终于到了个头儿，不过还有明年呢，想到这里，我不禁开始悲愤地砍起了杯子。其实想想明年的事并不能算遥远，至少这说明我们有准备、有希望……

●编辑部里有个家伙总是添购些让人眼花缭乱的新鲜玩意儿，比如摇杆啊稀有卡带什么的，不过为了表示对他这种精神的支持，我就经常用书砸他的头。



↑这确实是个可爱的cos

●有的时候晚上睡不着，就爬起来看月亮："窗前明月光，疑是地上霜，举头望明月，明月几时有，把酒问青天。"我永远都记得某一年自己无意在一部电视剧中看到的这个情景，其中的古装男人就在后院的井旁煞有介事地吟诗，然后旁边的古装女人很真诚地附和道："好诗，好诗！"



宇部

●终于抽空儿赶在结束之前去了趟嘉年华，与最初抱着玩一些新奇的机械游乐项目的想法不同，宇部倒是对博彩游戏产生了浓厚的兴趣，做工精致的奖品——迪斯尼经典卡通玩偶的诱惑力实在超强。在浪费了大把的代币之后，终于赢到了两只不大不小的公仔。仔细一算，花的钱够买五六个了……明年再去。



●最近吉他弹的少了，不是因为没时间，只是现在这把琴手感生涩的利害，弹琴兴致大减。决定下个月让它退役。

●除了如日中天的Mini Ipod，MP3随身听又多了新的选择，LG公司新发布的这款造型怪异的播放器金属质感非常强烈，个人感觉更适合男生。



小沛

●昨天小沛购买了DVD版全套《阿拉蕾》动画！太棒了！真是怀念小时候看漫画的日子啊！没想到日本的配音会如此出色，尤其是阿拉蕾，太搞笑了！我决定一周之内连看3遍！

●《自娱自乐》的口碑一直不是十分理想，但是我还是怀着忐忑的心情看了。看后终于发现，原来并不是那么差。虽然搞笑的部分有些无厘头，但是你让首次拍戏的李玟演成那样已经不容易了！

●KOF的新作终于玩到了。想想自从99之后，KOF的每一作我花费的游戏时间最多也就5、6个小时，真是可悲啊！感觉变为3D之后，新鲜感增加了不少！希望SNK能够为渐渐萎缩的KOF拥护者带来一丝希望。



电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.142 2004/19
次世代传媒 VGAME.CN



本期封面：神乐传说

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920 （010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



电击收藏 VOL.39

- 新作第一刻 死或生 在线
- 国产玩家团 天诛 红
- 游戏攻地 创造球会'04
- 大象开口 大象说戏 北通实况精英赛 铃木裕真练铁山靠
- 日本游戏销量排行榜
- 精选百分百 寂静岭4·房间 第三话
- 日文地狱 火影忍者初登场
- 精选MV 洛克人X·指令任务



全球120款加盟软件拉开NDS决战序幕！

本刊综合消息　来自任天堂的消息称，由日本厂商正在开发中的NDS软件已经达到72款，而计划在欧美发售DS软件也高达50余款，显然，这组数字比索尼公布的59款PSP软件的消息更加来势汹汹。

虽然任天堂宣布了大批DS软件以吸引玩家的眼球，但是DS首发软件的情况现在尚不清楚。对于首发游戏的数量，有人说将是16款，也有人说只有8款，业界众说纷纭，但是得到共识的却是：任天堂的自社软件将占首发软件的80%，也就是说，绝大部分第三方的软件都将无法赶在年内发售，而从以往的惯例分析，这种情况的可能性应该很高。

目前业界普遍认定的首发的任天堂游戏为："超级马里奥64×4"和"动物之森DS"。"超级马里奥64×4"是一款3D游戏，最多支持4人联线，以收集关卡中的星星为游戏目的；"动物之森DS"是GC版风格的延续，据称可以使用触摸屏直接进行操作。

NDS另一个值得注意的策略是，该主机也许会先发售美版，再推出日版。美国流通商EGS与IGN日前不约而同地表示，DS将于今年11月先行在美国上市(据说是11月的第三周)，日本的发售时间则定在稍后一些的12月。任天堂方面没有对上述说法给予回应，相关发言人只是表示，任天堂不会面对圣诞商机而无动于衷。

关于价格，澳洲某小卖店号称已经从任天堂销售部门取得了可靠的消息，DS的售价将是199澳元（约为15800日元），对应软件也会比GBA游戏便宜大约10澳元（约800日元）。由于DS采用了新型的记忆媒体，据说其生产成本将下降30%左右，所以DS软件以低价面市也并非没有可能。



↑NDS在E3展公布之后，网络上对于其造型"落伍"的批评此起彼伏，这与PSP所迎来的溢美之词形成了鲜明对比。有鉴于此，任天堂宣布DS外形紧急改变，其对于该主机的期望之高由此可见一斑。

厂商	游戏
日本厂商正在开发中的NDS游戏(共72款)	
IDEA·FACTORY	鬼魂力量 极限元素
Aki	mikke!
ATLUS	人生游戏DS
	真·女神转生DS
	可爱滑雪
	caduceus
	可爱赛车Q DS
ARUZE	猫眼游戏系列! Vol.1 Cool104JOKER&SETLINE
EPOCH公司	动作游戏
MTO	大家的麻雀!
	赛跑游戏
CAPCOM	洛克人EXE系列
	幻侠乔伊系列
	逆转裁判系列
GAME ARTS	新RPG
元气	癸生川探侦事件簿（暂定名）
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓
	街道RACING战斗
KOEI	真 三国无双
	历史模拟游戏
	麻雀
KONAMI	Yu-Gi-Oh! NIGHTMARE TROUBADOUR
	加油伍卫门
	求生少年
	汪达尔之心系列
	我们的太阳系列
	口袋力量职业棒球系列
	恶魔城系列
	胜利十一人系列
SAMMY	实战柏青哥必胜法! 北斗神拳
Sunrise Interactive	模拟游戏
JAMSWORKS	新桌面游戏
SQUARE-ENIX	半熟英雄新作
SQUARE-ENIX	FFCC新作
	勇者斗恶龙新作
	圣剑传说新作
	DQ 元气史莱姆新作
Spike	研修医 天堂独太
SEGA	索尼克·提尔斯
	Project Rub
TAITO	涂鸦王国系列
	泡泡龙系列
CHUNSOFT	不可思议的迷宫系列
D3 PUBLISHER	动作游戏
TECMO	怪物农场系列
	最新作Team NINJA作品
TOMY	火影忍者-NARUTO-新作
	ZOIDS
NAMCO	新多里拉先生
	新RPG
	Pac-Pix
	Pac' n Roll
HUNDSON	炸弹人系列
	天外魔境系列
任天堂	超级马里奥64×4
	银河战士 猎人
	瓦里奥制造DS
	马里奥赛车DS
	动物之森DS
	新超级马里奥兄弟
	PICTOCHAT
	NINTENDO GS
BANDAI	机动战士高达SEED
	海贼王系列
	METEORS
BANPRESTO	龙珠Z新作
Marvelous Interactive	福星小子
Marvelous Interactive	牧场物语FORDS
	川边钓鱼系列
	原创RPG
Yukes	运动游戏
ROCKET COMPANY	动物岛的奇妙小国3
计划在欧美上市的NDS游戏	
Atari	Atari经典作品
EA	黄金眼新作
	MaddenNFL
	极品飞车 地下狂飙
	泰格伍兹PGA巡回赛
	The URBZ：Sims in the City
KONAMI	Dragon Booster
	Frogger 2005
	WINX
Majesco	Moonlight Fables
	Nanostray
	另有3款游戏正在开发中
Orbital Media	动作游戏
	战略RPG游戏
	格斗竞速游戏
	FAMILY GAME
Summitsoft Corporation	Air Assault 2
	Organizer Plus
Telegames	终极智力游戏
	终极卡片游戏
	终极口袋游戏
THQ	SpongeBob SquarePants
	另有5款游戏正在开发中
Ubisoft	Asphalt GT
	雷曼系列
	电影相关游戏（2005年开始）
	其他作品
MAJOR	Robots



英国杀人事件牵连PS2软件 索尼发行"18禁"游戏遭到起诉

本刊英国专讯　正当许多PS2玩家因为《Manhunt》中的暴力场面而大呼过瘾的时候，一起凶杀案却将该游戏的开发商Rockstar以及发行商SCE一起送上了法庭。

7月末，一位名叫沃伦·勒布朗克（Warren Leblanc）的17岁英国少年，以约见两名女孩为由，将好友斯蒂芬·帕克拉（Stefan Pakeerah）骗至一所停车场，用事先准备好的铁锤与匕首将其杀死。案发后不久，沃伦·勒布朗克被英国警方缉拿归案，他对谋杀指控供认不讳，但同时声称：自己杀人的念头是受到了PS2游戏《Manhunt》的影响。



↑喜欢玩《Manhunt》的沃伦·勒布朗克。

沃伦的供词有如一块巨石投入了看似平静的业界，而被杀害人斯蒂芬的父母也以此为证据，向英国地方法院提起了诉讼，状告该游戏的开发商Rockstar以及发行商SCE，要求他们做出5000万英镑的巨额赔偿，理由是PS2游戏《Manhunt》充斥着"暴力和低劣的内容"，并且在潜意识里唆使青少年从事犯罪活动。

被害人斯蒂芬的父亲气愤地说道："沃伦成为一个杀人犯的过程，正是《Manhunt》这款游戏的真实缩影——用铁锤和刀子杀死别人。游戏与这次的杀人事件有着很明显的联系"。

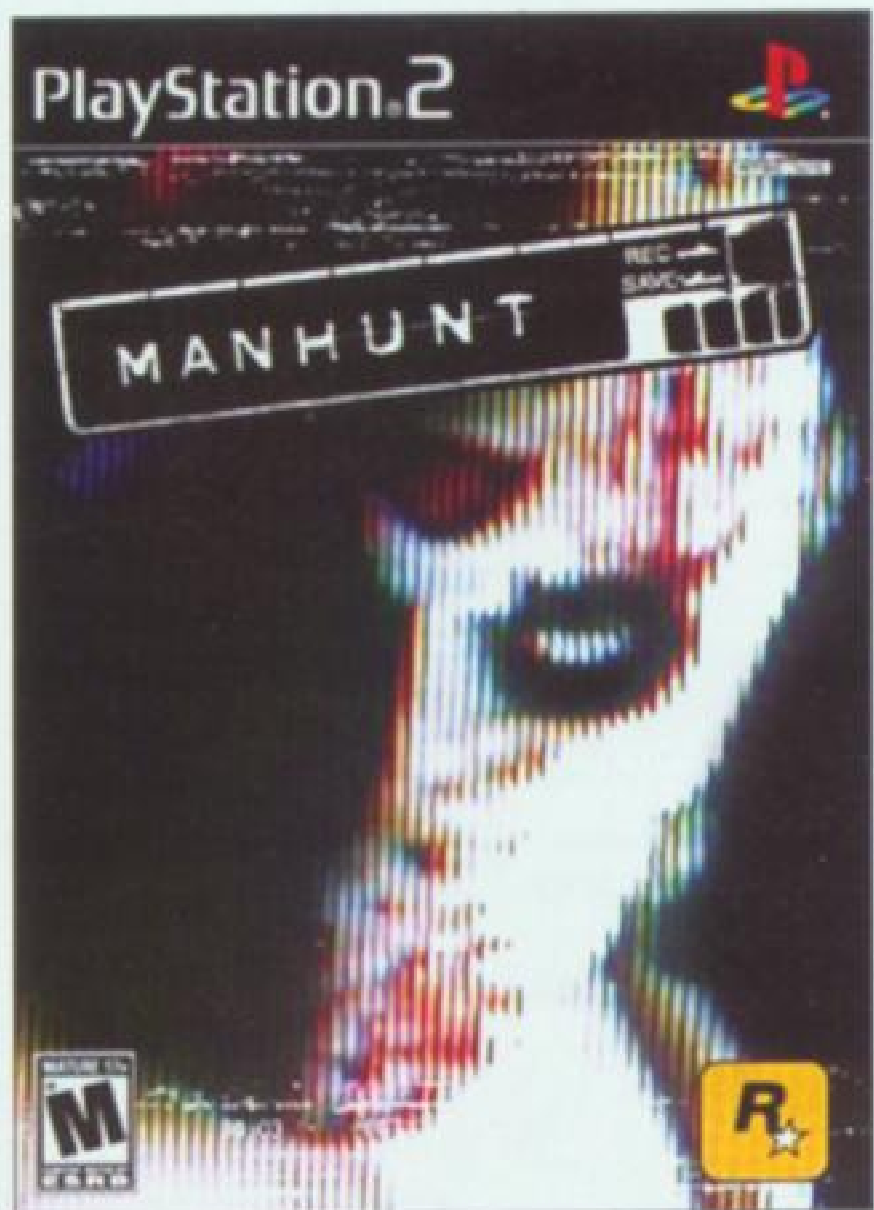
《Manhunt》曾先后发售了PS2、XBOX和PC三种版本，游戏对于杀人过程的描写露骨而夸张，开发商Rockstar更以"在PS2上进行谋杀"为口号对该游戏进行宣传。

面对受害者家属的指控，Rockstar立刻做出了回应，他们的发言人称："《Manhunt》经过了英国BBFC系统的分级认证，游戏包装上已标明必须18岁以上的游戏者才能够使用，但是沃伦年仅17岁，并未遵守分级规范，因此游戏公司不应承担任何责任。"

而英国警方也表示：他们并没有发现这桩谋杀案与电子游戏存在关联，但是不知出于什么想法，许多媒体的报道却故意忽略掉了这一点。

5年前，美国科罗拉多州的校园枪击事件不仅震惊了全世界，也令各大游戏公司面临官司。此后社会学家、伦理学家曾就游戏对于人类的影响进行过各种系统研究，但是结果倾向于无害论，而各种游戏分级制度也相继出台。不过，这起杀人事件却令上述话题再次成为业界的焦点，电子游戏对于玩家的刺激与影响也被重新提了出来。

英国业内人士透露，虽然在英国销售的游戏都要经过BBFC年龄分级认证，但是未成年人想要买到"18禁"游戏却并不困难，由于许多零售商贪图眼前的利益，所以只有在少数情况才会要求消费者出示身份证。另一方面，青少年的父母（或者监护人）对于游戏分级制度的敏感程度也远远不及DVD、录像带等影像产品。他们警告说：如果游戏的年龄分级制度无法得到切实履行，必将大幅降低消费者（特别是孩子的家长）对于游戏软件的信任程度，对于建立成熟、有序的游戏市场无疑于自毁前程。



↑《Manhunt》事件无疑加深了社会各界对于暴力游戏的担忧。

该事件在英国影响颇大，目前英国各地的零售商已将各版本的《Manhunt》下架停售，而《DOOM3》等其它包含暴力内容的游戏销售亦受到了明显影响。



神游计划再调整，SP登场小神游终止汉化

本刊苏州专讯　任天堂关系企业苏州神游科技最近的国内计划将做进一步调整，小神游SP将很快上市，而颇受玩家欢迎的GBA游戏汉化工作则不再进行。

据悉，神游科技在较早时候就曾要求任天堂支持该公司在国内发售GBA SP而不是普通GBA主机，但被任天堂拒绝，任氏表示神游科技只能按部就班从GBA起步而不可逾越这个过程。不过由于市场推广策略合适，加之小神游的价格及市场定位恰当，小神游在国内获得了相当不俗的成绩。有鉴于此，任天堂已经表示原则上同意神游科技在国内推出GBA SP主机，而第一批小神游SP有望在今年秋初全国上市。

在做出同意小神游SP上市的决定同时，任天堂也要求神游科技不再汉化相关的GBA游戏。由于GBA软件缺乏有力的保护措施，目前所发售的汉化软件无一例外地在第一时间遭到破解并被公开发布，直接影响了正版汉化软件在国内的销售。而神游科技在听取了任天堂的意见并考量了市场实际状况之后，也做出了不再汉化GBA游戏的决定，公司将停止发布官方中文版GBA游戏软件，而把主要的精力集中到硬件销售上。



此外，神游科技还将很快推出神游机的联网外设，该外设可以连接神游及小神游（含SP），并通过PC连接国际互联网。神游科技希望能够借助目前风行的网络热潮进一步在用户层中推广硬件，而配套该设备的软件也将很快发售（预计GBA版将不会汉化）。与之相匹配的，是玩家可以使用预付费的神游卡，通过国际互联网自行下载神游机的游戏，而无需再依赖小卖店中的加油站。在谈及由此可能造成的盗版问题时，神游科技总裁颜维群表示不必担心，他相信在相当长的时间内以国内的破解力量还不足以对抗神游机的加密措施。

神游科技的主力机种神游机，自发售之后销售状况一直未有明显好转。数月之前，神游科技在任命了新的市场总监之后，重新调整了市场策略并加大了宣传的投入，甚至开始采用电视直销的方式并在推广上将神游机与"开发智力"和"亲子教育"联系起来。但随着该市场总监的再度离职，神游机的未来仍然难有清晰的明示。

目前神游科技的研发部门仍然仅承担一些简单的汉化任务，一些较为关键与尖端的开发工作都是由颜总麾下的核心队伍在美国完成的，缺乏信任感在某种程度上对国内研发人员的士气造成了一定影响，部分技术人员有可能在近期离职，希望这些都不会对明年神游科技在国内同步发售N5的计划产生太大的影响。



索尼游戏家电化战略出台新举措 纯屏彩电将内置PS2半导体芯片

本刊日本专讯　来自日经新闻社的确切消息称，索尼将于8月18日发布一系列搭载PS2半导体芯片的超薄彩电。虽然索尼没有明确指出搭载IC的型号，但是业界倾向于EE+GS整合芯片的说法。此前这种芯片也被应用到PSX主机中。

由于PS2半导体技术已经相当成熟，因而芯片的成本和产量肯定毫无问题。索尼称，这种新型彩电将具备令人耳目一新的旋转式菜单，而操作的反映速度也会明显提升。甚至有人说，类似PS万花筒的功能也将出现在索尼的电视机上。

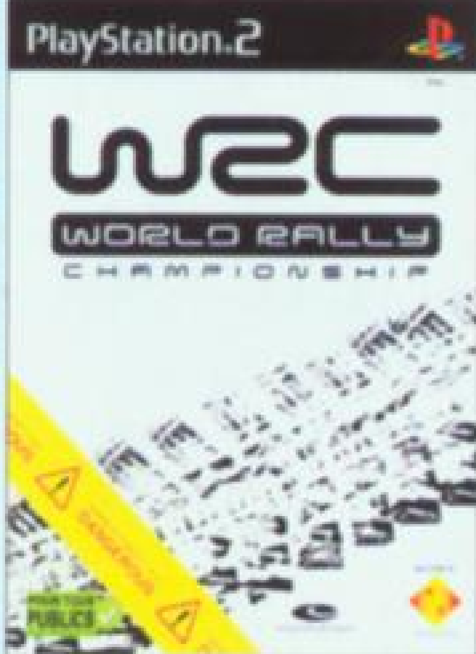
索尼在家电领域的衰退已经不是什么新闻，他们期望游戏领域的技术成果和号召力能够最大限度地推动其家电产业的更新化。"PS2彩电"的上市时间暂定在今年秋天，索尼相信这一创举对于高端消费者而言是颇具杀伤力的卖点。



索尼与Evolution签订独占协议 拉力王牌WRC成为旗下专属游戏



本刊美国专讯　拉力游戏的第一名牌WRC系列的独占发行权利最近被索尼获得。今后，由Evolution开发的“世界拉力锦标赛”(World Rally Championship，简称WRC)系列以及其它原创游戏都将只能在SOE的硬件平台上（PS、PS2、PSP）发售。任天堂或微软的支持者除非购买索尼的主机，否则将无缘享受WRC逼真而刺激的驾驶感受。



↑WRC一共在PS系主机上推出过3部作品。

随着主机大战的进一步升级，索尼阵营的软件开发能力也越来越有强化的必要，通过签订独占协议来扩充第二方软件阵容是索尼今后工作的重要一环。继今年3月SCE把Guerrilla Games的“杀戮地带”据为己有之后，这次与Evolution的合约想必会令更多玩家坚定支持索尼的决心。

Evolution工作室是Digital Image Design的创始人Martin Kenwright以及Psygosis的Ian Hetherington于1999年共同创立的。根据该公司的说法，WRC系列的最新作将于今年11月在PS2上推出，然而令人意想不到的是，他们旗下的BigBig小组也正在为PSP版WRC日夜赶工。



韩国PS2销量有望年内突破百万 索尼欲为亚洲市场树立成功典范

本刊韩国专讯　在许多人的印象中，韩国游戏市场一直被PC所垄断，但是索尼却对此提出了异议。SCEK董事长兼事业发展部部长田尚享在今天宣布：PS2主机在韩国的销量将于今年内达到100万台！

Sony Computer Entertainment Korea（SCEK）于2001年12月在南韩成立，负责韩版PS2主机及软件的销售工作。PS2在韩的推广初期同样遇到了许多意想不到的麻烦，索尼一度甚至萌生退意，但是随着韩国政府对于盗版行为的打击力度日益增大，加上SCEK积极地发售廉价软件以对抗二手市场，使得PS2迅速成为韩国占有率最高的家用主机，实际销量已经达到90万台。

根据SCEK公布的数据，在韩国的1500万个家庭中，有1/3的消费者存在PS2购买意向，而SCEK也将以这500万个家庭作为下一阶段的销售目标。与此同时，SCEK对于韩国本土制作组的培植也初见成效，由SOFTMAX耗时两年开发的RPG大作《Magna Carta》即将成为又一款登陆日本的韩国游戏。


↑《Magna Carta》中穿插了大量高素质的CG画面。



中国电视游戏竞技赛事日趋完善 北通宣布要将实况比赛进行到底

本刊讯(记者:小沛)　2004年8月9日下午，北通2004实况足球全国精英争霸赛在北京落下帷幕。至此，历经一个月的时间，涵盖全国16个赛区，共计超过5000名选手的激烈比赛终告结束。来自广州的选手卢鸣辉取得了这次比赛的冠军，并获得了北通颁发的10000元奖金,另外2对2的冠军被成都赛区的秦源达和宋显智夺得，而地区赛的最高奖也落入了成都选手的囊中。

本次的赛事创下了国内实况比赛规模最大，奖金最高，参加人数最多等多项纪录。赛后各选手均对本次赛事给予了很高的评价。并且北通公司宣布,明年该公司还会举办《胜利十一人8》的比赛，到时比赛的规模将会进一步扩大，还会考虑邀请国外选手参赛。看来中国的电视游戏竞技赛事将会渐趋成熟，并逐步与国际接轨。



第三方厂商看好索尼PSP? 匿名人士指责任天堂设局!?

本刊美国专讯　正当任天堂以120款软件的阵容来暗示DS所向无敌的时候，美国业界却爆出了一个对她而言几乎致命打击的内幕：绝大多数第三方厂商都把PSP当作掌机业务的重心，而并非NDS！

首先提出这种论点的是一位不愿透露姓名的美国业内人士，他在互联网上发布消息称：NDS只是任天堂针对索尼PSP而紧急推出的机种，前一阵NDS外形改变的事件已经证明了N记筹备工作的仓促。对于渴望回报的软件商而言，与其为这样一部可能存在硬件内伤的主机制作游戏，倒不如向PSP投怀送抱。

此外，他还颇有针对性地说道：任天堂公布的软件阵容不过是在混淆视听，牵制玩家的注意力而已，这些游戏的实际发售时间却遥遥无期。

对于任天堂的支持者来说，上述消息显然是难以接受的，但是似乎又有其依据所在。业内人士表示，由于PSP的战略与当年的PS如出一辙，加上主机内存由8M扩充到32M，使得移植PS2游戏简单易行，这样不但令PSP数量够多，质量也将有所保证。从这层意义上讲，PSP或许会赢得更多软件商的支持。

不过，上述言论的来源也存在可疑的地方，业界并不能排除索尼支持者故意散布谣言的可能性，而以N记在掌机市场的号召力，这种说法也似乎言过其实。基于这样的理由，玩家不可不信，亦不可全信。但无论如何，这场喧嚣已经给即将发售的NDS平添了一份奇异的色彩。



世嘉廉价策略收获百万大作 《ESPN NFL 2005》北美告捷

本刊美国专讯　在“索尼克英雄”卖出158万套之后，又有一款世嘉软件突破了百万界限。由世嘉公司开发，美国著名体育频道ESPN授权的橄榄球游戏《ESPN美式足球2005》(ESPN NFL 2005),发售三周至今，PS2版和XB版的总销量已经冲破100万套。这是近年来世嘉的体育游戏首次能够与EA平起平坐。对此，世嘉也连称“没有想到”。



↑据称XB版的销售状况比PS2版更为火爆！

《ESPN美式足球2005》令人吃惊地采用了19.99美元的超低价位，而EA同类游戏《Madden NFL 2005》的价格则是49.99美元。业界认为，虽然这种破坏性的价格标准大大减少了软件收益，但是却增强了流通商的信心，对于提升世嘉品牌的知名度和美誉度都有积极意义。

在低价策略取得切实成果之后，ESPN又宣布《ESPN冰上曲棍球 2005》(ESPN NHL 2005)也将沿用19.99美元这一价格。世嘉虽然没有就ESPN的说法给予肯定，但他们表示，ESPN频道在北美47%的占有率将继续为软件的销售带来好运。

★尽管《杀戮地带》的初作还没有发售，但是其2代作品的开发计划却已经露出端倪。根据IGN的报道称，他们已经确凿无疑地看到了“杀戮地带2”企划方案。当记者问及2代是否会在PS3上发售时，Guerilla方面的发言人斩钉截铁地回答了“否”。

★也许是DQ5的成功触动了世嘉的神经，他们日前决定把名噪一时的街机游戏VF2移植给PS2。这次的移植工作由原AM2小组负责，游戏收录了1994年推出的初版VF2与1995年推出的修订版VF2.1。而为了博得更多怀旧者的青睐，当年珍贵的开发者寄语也将收录其中。

★坂口博信承认了新公司MISTWALKER正在开发2款RPG游戏的说法，但是对于具体的游戏内容却不愿明示。

★一度宣布延期的“蓝龍”限定版XBOX将定于10月7日发售，价格23940日元，其中比基尼抱枕的推出计划将不会改变。

★微软第二次在官方场合否认了加盟NDS阵营的谣传。他们的发言人表示，微软及其下属开发组将只会为Windows和XBOX制作游戏，不可能加盟NDS。即便RARE小组会继续支持GBA，但并不意味着他们会为NDS开发游戏。

★KONAMI在8月6日宣布，他们于昨天发售的WE8已经完成了出货100万套的惊人成绩。

★美版《生化危机4》的发售日将由原定的12月推迟至明年1月，CAPCOM称这次延期是为了保证游戏素质而采取的无奈之举。



新财年第一季度厂商盈利情况报告单

■索尼

销售总额：1兆6121亿日元(比去年同期增长0.5%)
营业利益：98亿日元（比去年同期减少41.4%)
纯利益：233亿日元（比去年同期增长1975.3%)

索尼集团的获利增长并不是得益于PS2主机的疯狂销量。事实上，拯救索尼的却是传统的音乐和电影产业，其余家电、游戏和金融领域都出现了不同程度的衰退，而SCE在经营利益中出现的29亿日元的赤字也不由得让人们对其前景捏一把汗。PS2主机在该季度的全球出货量为71万台，比去年同期减少了194万台，PSone则廉颇老矣，软硬件销量都出现了明显滑坡，所以尽管PS2软件的产量比去年同期增加了5.4%，达到3800万套，但是SCE的总营业额还是降低了15.9%，仅为1054亿日元。该公司发言人称：虽然本季度的财政收入超过了预期，但是全年的盈收目标并不会发生改变。

■微软

销售总额：92亿9200万美元（比去年同期增长15%)
营业利益：不明
纯利益：26亿9000万美元

世界首富的企业仍然继续着其天文数字的收益，凭借PC操作系统和商务软件的垄断地位，微软在该季度创造了93亿美元的营业额和26亿9000万美元的纯利润。如果不是家庭娱乐部（XBOX部门）的亏损，微软获利肯定会迈上一个更高的台阶。截止6月31日，XBOX的全球出货量为1550万台，其中北美1010万台，亚洲150万台，欧洲390万台。根据NPD的数据，XBOX在美国的市场占有率达到33%，第四季度的软件销量也比去年同期激增了50%。尽管美国人的好大喜新帮助XBOX把GC踩在脚下，但是距离盈利还有长路要走。XBOX部门在该季度的亏损额为3.39亿美元，是微软旗下惟一出现赤字的部门。

■任天堂

销售总额：821亿5300万日元（比去年同期增长2%)
营业利益：174亿8700万日元(比去年同期增长141.1%)
纯利益：226亿3500万日元(比去年同期增长97.7%)

不久前黯然宣布获利大跌的任天堂，新财年第一季的盈利却翻了一番。从报表中可以看出，任天堂的获利主要来自于GBA硬件在海外的推广和软件的热销。该季度GC在全球范围的销量为65万台，相关软件763万套；而GBA则达到了232万台、软件1747万套的绝好成绩。另外由于主机生产线转移至我国，使得GBA的组装成本比去年同期降低了21%。所以尽管硬件销量减少了大约三成，但大肆敛金的目标却依然不可改变。

任天堂计划在这个财年里达成全世界2800万台GBA（含GBASP）、450万台NGC的普及量，而即将发售的NDS也预计会有350万台的销量。

NAMCO

销售总额：370亿6900万日元（比去年同期增长4.3%)
营业利益：6亿300万日元
纯利益：5亿1500万日元

50岁的周年庆典并没有给NAMCO的经营带来好运，由于美国市场缺乏新作问世，日本方面的"足球王国"和"异度传说 前传2"也表现得令人失望，导致NAMCO在家用机领域出现了22亿1100万日元的营业损失。倒是街机事业呈现红火态势，彩照机"花鸟风月2"吸引了无数坠入情网的少男少女。而莫名其妙地涉足电影业，则给公司带来5300万日元的特别损失。

SQUARE-ENIX

销售总额：120亿4200万日元（比去年同期增长47.5%)
营业利益：35亿1000万日元（比去年同期增长430.3%)
纯利益：18亿3400万日元（比去年同期增长1,115.2%)

无论你是否相信RPG的魅力已经江河日下，在PS2上复刻推出的DQ5仍然出人意料地卖出了136万套。另外凭借FF11在日本和美国的风靡，SE网络部门的营业状况也由黑转红，其营业额已经与单机版游戏不相上下。从地域来看，SE的主要盈利仍然来自日本本土，其次是美国，而欧洲地区的销售额最低，甚至不及亚洲市场（不含日本）的二分之一。

TEMCO

销售总额：16亿800万日元（比去年同期增长19.5%)
营业利益：1亿4800万日元（比去年同期增长23.5%)
纯利益：1亿3500万日元（比去年同期增长162.2%)

发誓效忠XB的TECMO，仍然凭借着板恒伴信的作品持续着业绩增长的势头。公司的销售额、营业利润都比去年大幅增加，纯利润更提高了近2.6倍。以"忍者外传"为核心，TECMO对于美国市场的开拓大有斩获，最大限度地弥补了由于日本市场不景气而给公司带来的影响，并保持公司连续第四个季度获利增长。

KONAMI

销售总额：473亿2100万日元（比去年同期减少17.6%)
营业利益：29亿4700万日元（比去年同期减少69.3%)
纯利益：28亿7000万日元

虽然日本KONAMI在该季度的获利比去年同期锐减了90%，但是28.7亿日元收入仍然位列日本软件行业之首。除去"WE7国际版"在全球范围创造了惊人的200万套销量以外，在日本本土热潮已退的DDR系列却在海外市场大行其道，而游戏王卡片在美国所引发的轰动效应也为公司带来了可观的效益。

SAMMY

销售总额：1097亿2300万日元（比去年同期增长304%)
营业利益：406亿9400万日元（比去年同期增长494.5%)
纯利益：214亿2400万日元（比去年同期增长628.9%)

日本首屈一指的博彩大亨SAMMY，在该季度实现了令人难以置信的经济增长。除了投币机与柏青哥机分别达到了23万4000台和8万8000台的销量以外，PS2软件"实战柏青哥必胜法！北斗神拳"也有不俗的表现。尽管人们不愿把SAMMY和电子产业联系起来，但是SAMMY整合SEGA的举动已经表明出了其涉足游戏产业的强烈决心。

EA

销售总额：4亿3200万美元（比去年同期增长22%)
营业利益：不明
纯利益：2400万美元（比去年同期增长30%)

EA的软件销量在全球范围首屈一指，该季度中一共有"哈里波特与阿兹卡班的囚徒"、"Fight Night2004"、"UEFA EURO 2004"三款作品销量破百万。而去年秋天发售的"极品飞车・地下狂飙"也后劲十足，全球累计出货已经达到700万套。所以尽管EA对于开发费用的投入减少了43%，但是纯利润却上升了30个百分点。

SEGA

销售总额：417亿9800万日元
营业利益：14亿6900万日元
纯利益：9亿3200万日元

SEGA在该季度一共推出了6款游戏，累计销量157万套（日本52万套，美国65万套，欧洲40万套），其中"职业球会2004"和欧美市场的"索尼克英雄"是最畅销的作品。作为业界传统的街机老大，世嘉对于亚洲市场的整合已经初见成效，而"SEGA对战麻将MJ2"和"ガチャマンボ"则在日本本土为世嘉带来了丰厚的利益。

KOEI

销售总额：52亿8600万日元（比去年同期增长11%)
营业利益：9亿9200万日元（比去年同期增长1.7%)
纯利益：9亿3400万日元（比去年同期增长13.5%)

光荣的经营运作显然是围绕"无双"系列而展开的。沿用"三国无双"引擎开发的"战国无双"成本极低，游戏销量却突破百万，其为KOEI带来的利润可想而知。与此同时，PS2版"信长野望online"的会员数也超过9万，并继续着增长势头。据称该游戏的先期投入只有FF11的三成不到。

CAPCOM

销售总额：119亿2100万日元（比去年同期增长77.9%)
营业利益：7亿1800万日元
纯利益：5亿900万日元

CAPCOM在该季度的获利主要来自代理发行的"GTA罪恶都市"和GBA版"洛克人ZERO3"。虽然公司的销售收入仍然维持在较高的水平上，但是由于"鬼武者"等生化衍生作品的销量已经明显下滑，加上公司的原创作品普遍缺乏号召力，CAPCOM在这个财年的状况也不容乐观。（最新数据称，"GTA罪恶都市"在日本的销量已接近50万套。）

※名词解释

总销售额：顾名思义就是公司主业与副业的营业总额，是公司产品占据市场份额的有力体现；营业利益：指公司主营业利润，计算方法为销售额减去销售成本、销售费用支出、以及管理费用支出的总和，是衡量一个公司发展情况的重要依据；当期纯利益：指统计期间公司的总净收入，含除营业收入以外的其它收益，是反映公司生存状况的最直接数据。

统计时间：2005财年第一季度（2004年4月1日～6月30日）

格斗神作VR战士

中日创始人吴莲之 铃木裕

～珍贵相逢独家现场感悟～

如果说游戏十多年来之与我的感动，最为没齿难忘的，竟然会是一个出离于游戏本身的一次回首，竟然就是那刚刚过去不过半月的一个夜晚——2004年8月3日，株式会社世嘉中国战略发布会后，一个感人至深的瞬间。

铁山靠鼻祖相聚 无眠夜重温十年

怀有

2004年8月2日（星期一）12:00 PM

今天下午，我们赶到上海，准备参加明天世嘉召开的新闻发布会，至于内容，我们早有耳闻，现在一直在讨论，除了PSO和莎木ONLIEN外，世嘉还会推出哪款网络游戏，我最关心这些东西引进中国后如何运营，而风林瞆的最多的，还是莎木ONLINE究竟会以怎样的形式推出……

也许是上海朋友请客太热情，我俩撑的一直没睡着，一直谈论着莎木ONLINE，铃木裕在世嘉的地位等等，至于另外一款游戏是什么，早就不在乎了……

2004年8月3日（星期二）12:00 AM

午饭时间，我们突然得到秘报，下午的新闻发布会后，将会有大事情发生。这事也许对那些电脑游戏杂志同行来说是轻如鸿毛，但对我们而言则是千载难逢的大事。

2004年8月3日（星期二）14:00 PM

匆匆塞完午饭后，我俩无所事事地开始在酒店里游荡。为了宴请全国各路媒体，世嘉公司包下了延安饭店的5层，所以我们周围都是业内的同行。串门子是免不了的，偶尔还见到几位老朋友，他们多是电脑杂志同行，普遍对世嘉的东西不看好……

2004年8月3日（星期二）16:00 PM

在聊了一中午后，我们准时赶到了发布会现场——上海四季酒店。在三层的主会议厅门口，已经挤满了前来参加发布会的各路人马——除了各地记者，还有被邀请而来的业界同行。很快，上百人的会场就座无虚席，日本世嘉高层也一同落座。为了推广世嘉的在华业务，世嘉社长小口久雄、sammy会长里见治、世嘉上海公司总裁冈村秀树、副总裁李伟宏（中国）以及世嘉本部最知名的制作人铃木裕、中裕司等人，也来到了现场。随后，世嘉上海开始了公司能力和形象的宣传，那些对于我们而言早已烂熟于胸的世嘉业绩，赢得了台下不少人士的暗暗称赞。然而跟几位知名制作人相比，这些内容我们实在毫无兴趣。





↑SEGA大佬齐聚上海，足见对中国市场的重视程度，期待SEGA能够在中国一路走好。

2004年8月3日（星期二）18:10 PM

经过一轮消息发布后，我们已经得知世嘉将在中国推出的三款网游分别是另类的MMORAC《CTRacer》，世嘉MMO开山作新科状元《PSOBB》以及拳头级的《莎木ONLINE》（具体游戏内容参看下页）。在《CTRacer》和《PSOBB》分别介绍后，虽然我们确实觉得游戏内涵令人鼓舞，中日双方的经营开发者也都慷慨激昂，但演讲无不令人觉得书稿气息浓厚，更有甚者，通篇按照书稿念下，就连想给他抓张抬头的照片，都是非常困难。

沉闷，随着一片令人振奋的掌声突然退却了，铃木裕（请允许我在这里为他加上大师2字）亲自上台后，将那个曾经令他本人魂牵梦萦，最后却功败垂成的系列，以全新的形式展现在中国玩家面前时，台下给予了他或许目前在日本都很难能得到的掌声……

尽管近年来铃木裕已经逐渐淡出一线的开发队伍，但作为游戏大师，铃木裕身上散发着一股非同寻常的气质，谈吐间神色轻松，手中的演讲稿似乎就是几张白纸，烂熟于胸的词汇滔滔不绝，气若悬河地在宁静的会场大厅中自如游走。虽然莎木失败的命运已经板上钉钉，但对于这个真实的虚拟世界，铃木裕本人仍旧难以掩饰内心的亲切之情，仿佛那就是自己的孩子，仿佛他所说的就是孩子的每个体貌特征。



虽然铃木裕是《莎木ONLNE》的总制作人，但具体开发和市场推广掌控在韩国JCEntertainment公司手中，中国的具体运营划归为天图公司，铃木裕已无法亲自引导《莎木》的走向。面向市场和现实的妥协，铃木大师或许心中是有着难言的苦衷。在无需自己"表演"的时刻，那种惆怅也许就难于掩饰了……

不过，作为世嘉公司资历最老，最有尊严的元老级人物，铃木裕在公司内的地位似乎在表面上并未受到影响。或许是出于日本式的礼节吧，作为株式会社世嘉的社长，作为公司晚辈的小口久雄，在与铃木裕交谈时，依旧保持着恭敬的态度。



大师，如果游戏圈子习惯用这个称呼的话，铃木裕是配得上这个称号的。

大师，不光是有出神入化的作品，更是在个人修为和气质上，因为时间的积累，在自然而然地对他人施加着潜移默化的影响。

进餐时间，抓住小口，抓住里见治。

晚上7点，在发布会完毕后的会餐时间，我们挠破脸，终于在混乱的人群中，抓住了两位世嘉最高领导人。



大象： 请问SEGA与SAMMY合并之后，将会对世嘉原先的软件灵魂产生怎样影响。

小口： 问的好，哈。(他笑的原因大概是因为整个会场没人会问他这个问题吧)两家的合并并不会直接影响世嘉原本的风格，但借助SAMMY强大的资金力量，我们可以在软件制作上增添更多砝码。

风林： 请问对于已经在中国推出的行货PS2和神游这样的专用平台，世嘉上海有无具体的发展计划呢？

小口： 目前尚无具体计划，但我们会继续关注他们，如果时机合适，我们会为他们提供更多帮助。

大象： 世嘉上海公司目前的工作重点是什么，未来的发展方向是什么。

里见： 目前世嘉上海主要是将这三款网络游戏完美地展现在中国玩家面前，我相信未来世嘉上海将会在公司内的游戏制作方面发挥越来越大的作用。

十年重聚，八级拳掌门 吴莲之再会格斗天王铃木裕



发布会后的晚宴，许多人都尽兴而餐，轻松的音乐下，许多有趣的表演在热闹的进行着。然而就在这喧嚣的背后，许多人都不知道，一个感人的场面正在悄然进行着。

吴莲之，或许现在只有上点岁数，并热衷于“VR战士”的玩家，知道他跟游戏有什么关系。作为中国八级拳的继承人，吴莲之在武术界享有很高威望，并且在日本，都有一批他的追随者。这样一位拳师跟游戏会有关联，还要拜托铃木裕，和他对技术执着的追求。

作为VR战士的创始人，铃木裕渴望自己的游戏人物，能够做出跟真人一样的动作，于是他亲自造访河北沧州，登门求教，将吴莲之八级拳的精髓，捕捉在三维动画中，凝结在了主人公结成晶身上。因此，无论如何发展，我们总能在VR战士身上，看到最逼真的人物动作。可以说，VR战士的成功，源于铃木裕执着的创意，更来源于吴莲之矫健的身手。

3D格斗的传奇之作，这两位老者功不可没，因此两人华夏聚首的场面也就令人感到额外激动。

有关吴莲之与铃木裕会面的精彩瞬间，请乐于“眼见为实”的朋友欣赏本期“电击收藏”，在我们带回的精彩的瞬间中，一同感动吧。

莎木ONLINE

“莎木ONLINE”将会是一个全新的开始，在颠覆了传统单机游戏的进行方式后，我们再见到的“莎木”已经不再是原先那款可以独自一个人细细品位的作品了。



“莎木ONLINE”继承了原有的世界观并以八十年代的香港为舞台，玩家通过剧情的拓展，将会把范围扩展到中国各地，当然桂林自不必说。而玩家在本作中所要扮演的角色既不是巴月凉，也不会是蓝帝，而是非正非邪的原创角色，简单说就是与原作剧情毫无瓜葛的人物。角色的选择上包括了格斗家、武斗家以及拥有古代力量的神秘人物，我们熟悉的原作主角们则皆为NPC出现在游戏当中。游戏的故事承接第一作凉从日本来到香港追寻蓝帝，但玩家在游戏中进行的部分与正统的“莎木”剧情进展不会有太大的关联，即使没有玩过系列前作的玩家也可以很容易的上手投入到游戏当中。

“莎木ONLINE”的游戏类型为MMO RPG&动作冒险，在游戏系统上与我们以前的认识将会翻天地覆的变化。尤其是在战斗方式上，与前作类似于FTG的形式将完全不同，而且玩家也并不会像“莎木”原作中芭月凉那样赤手空拳，大量的中国传统武器及气功等的加入全新设计将会大大区别于原作。值得留意的是“莎木ONLINE”中将会出现的全新角色，故我方的设计将本作的故事明显鬼神化，尽管在“莎木 II”中我们已经看到了莎花不可思议的能力，但大量非人类角色的出现还是让我们不得不对“莎木ONLINE”产生一丝古怪的感觉。似乎，我们熟悉的“莎木”已经越来越远。

梦幻之星在线 蓝色冲击

PSO登陆中国是可谓历尽艰辛，这次SEGA公司委托朝华数字娱乐公司负责中国大陆地区的运营，而引进的版本则是最新推出的“蓝色冲击”。

PSO是家用机平台第一款真正的网络RPG游戏，当年利用DC平台革命性的网络配置在游戏业引起了一股热潮，2002年更是一鼓作气拿下了CESA优秀大奖。



PSO的诞生曾经让SEGA在日本游戏厂商的网络游戏竞争中先行一步，利用自身开发硬件的便利条件，SEGA推出了更多利用网络进行对战的游戏，将网络游戏的概念全面的引入家用机平台。PSO凭借出色的游戏系统和战斗方式吸引了相当多的玩家，很多人沉迷于组队战斗的乐趣之中。

最新作PSOBB提供了12种职业供玩家选择，而人物外表的细微调节都可以随玩家所想随意改变，游戏中提供的装备也达到了上千种之多。另外，玩家之间的联系也可以通过聊天功能来实现，在交流上更加方便。

CT赛车

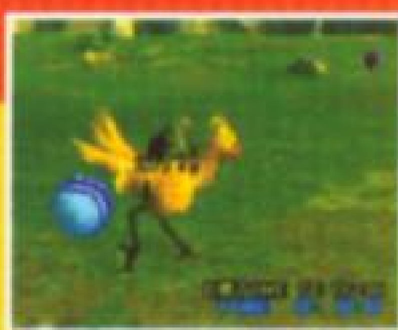


“CT赛车”是由SEGA和韩国现代数字公司合作开发的作品，也是世界第一款真正意义上的MMO赛车游戏。与以前同样提供网络对战服务的赛车游戏不同，“CT赛车”中融合了大量的RPG要素，将两种类型完美地结合在了一起。玩家在游戏中可以通过购买汽车配件来升级自己的爱车，并且通过比赛得到的奖金来购买各式的装饰品。另外，游戏中的模式也非常丰富，在网络世界中玩家将感受到前所未有的自由驾驶乐趣。目前这款游戏已经在韩国推广，并准备在年末正式开始收费服务。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

1 上期 1



最终幻想10

机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
监制：北濑佳范
计票 505

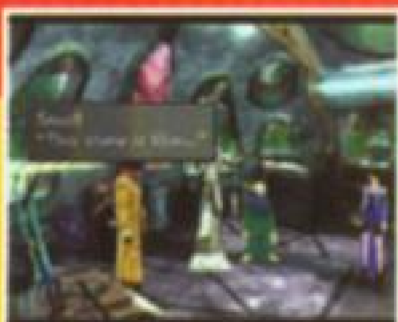
2 上期 3



实况世界足球 · 胜利十一人7

机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票 473

3 上期 5



最终幻想8

机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
监制：北濑佳范
计票 357

4 上期 4



真 · 三国无双3

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：—
计票 332

5 上期 2



鬼武者3

机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
监制：稻船敬二
计票 324

2004年第19期（统计时间2004年7月28日–8月14日）

6	黄金太阳	机种：GBA 厂商：NINTENDO	类型：RPG 监制：高桥兄弟	183
7	最终幻想X–2	机种：PS2 厂商：SQUARE · ENIX	类型：RPG 其他：—	182
8	零 · 红蝶	机种：PS2 厂商：TECMO	类型：AVG 其他：—	175
9	寂静岭4：房间	机种：PS2 厂商：KONAMI	类型：AVG 其他：—	125
10	恶魔城 · 月下夜想曲	机种：PS 厂商：KONAMI	类型：ACT 其他：—	108
11	合金装备 · 索利德2	机种：PS2 厂商：KONAMI	类型：ACT 监制：小岛秀夫	107
12	龙珠Z2	机种：PS2 厂商：BANDAI	类型：FTG 其他：—	105
13	生化危机	机种：GC 厂商：CAPCOM	类型：AVG 监制：三上真司	100
14	口袋妖怪 · 火红	机种：GBA 厂商：NINTENDO	类型：RPG 其他：—	98
15	忍	机种：PS2 厂商：SEGA	类型：ACT 其他：—	83
16	牧场物语	机种：GBA 厂商：VICTOR INTERACTIVE	类型：SLG 其他：—	82
17	合金装备2 · 本质	机种：PS2 厂商：KONAMI	类型：ACT 监制：小岛秀夫	75
18	超级机器人大战D	机种：GBA 厂商：BANPRESTO	类型：S · RPG 监制：寺田贵信	72
19	战国无双	机种：PS2 厂商：KOEI	类型：ACT 其他：—	67
20	恶魔城 · 晓月圆舞曲	机种：GBA 厂商：KONAMI	类型：ACT 其他：—	60

NO PHOTO

第十八期中奖者 沈喜洪

与《电软》相处已有八年，至今还记得第一次拿到《电软》时的那种感觉，当天晚上我对着杂志流泪了，从此就与她结下不解之缘。那时我还小，街机盛行大街小巷，不知道我有多少喜怒哀乐留在了当时的街机厅，除此之外就是假装睡着等大人走开后在被窝里照着手电筒看《电软》了。现在长大了，有了工作和电脑，但自始至终我没有任何一台游戏机，《电软》依然每期必买，对游戏的热爱也没有变！在此想对玩家说，游戏并没有变，更多的是我们自己在变！请重新热爱游戏吧！

榜评：统计截止共收到有效选票1034张。

★寂静岭4虽然在日本的反响比较一般，但是看来在我国还是很受玩家们好评的。第一次进榜便杀入前10，真是可喜可贺！也希望它能走得更远！榜单头名位置仍然被最终幻想10占据。究竟在什么时候、哪部作品能够取代它呢？而前5名中其他作品也都是些老面孔，可见这些游戏在玩家心中所处的位置是难以动摇的。纵观全局，入榜的大多是PS2游戏，其次是GBA、GC（虽然只有一款生化），至于XBOX游戏则一款都没有。这多少可以反映出在我国玩家的兴趣取向及主机普及情况吧。但不管怎么说，只要自己认为一个游戏好，那就足够了。做自己的主，来中国电玩榜为自己喜爱的游戏投上一票！

◆天诛3——忍者的宿命就是天诛！（王孜文） ◆鬼泣3——如果[illegible]无敌了。（张钦源） ◆最终幻想1+2——再此燃起我对他的幻想。（黄涛）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交: 1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4232张

（统计时间2004年7月28日－8月14日）

1	最终幻想10	846票
2	合金装备·本质	466票
3	鬼武者3	381票
4	真三国无双·帝国	372票
5	王国之心	355票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
上海	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
广州	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



新疆	宋光达	贵州	李安卫
四川	李旺	吉林	于洋
湖北	罗莱莉	广西	梁景燕
广西	冼伟松	浙江	谢泽明
北京	张文博	广东	林康利

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	上周名次
1	蜘蛛人2	PS2	ACT	ACTIVITION	2004年6月28日	1
2	车手3	PS2	ACT	ATARI	2004年6月21日	2
3	怪物史莱克2	PS2	ACT	ACTIVITION	2004年4月28日	3
4	极品飞车7：地下狂飙	PS2	RAC	EA	2003年11月18日	5
5	雅典2004	PS2	SRT	SCE	2004年8月5日	4
6	索尼克英雄	PS2	ACT	SEGA	2003年12月30日	10
7	FIFA2004	PS2	SPT	EA	2003年11月4日	7
8	分裂细胞：明日潘多拉	PS2	ACT	UBISOFT	2004年6月18日	6
9	一级方程式04	PS2	RAC	SCE	2004年7月30日	8
10	哈里波特与阿兹卡班的囚徒	PS2	ACT	EA	2004年6月2日	9

※英国的游戏排行与日本及我国的情况有着明显的差别。根据电影改编的游戏极受欢迎，像蜘蛛人、怪物史莱克、哈里波特。榜单冠军蜘蛛人2的确是个不错的游戏，穿越于楼宇之间或从大厦顶端跳下做自由落体时感觉实在是爽！车手3在英国及北美都取得了不错的销量，不知它是否能同样顺利地登陆日本市场？配合这次奥运会推出的相关游戏"雅典2004"也是很值得大家关注的。在这里也祝愿我国健儿在本届奥运会上为国家赢得更多荣誉！

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量
1	实况棒球11	PS2	SPT	KONAMI	7月15日	251671 总:251671
2	纸片马里奥RPG	GC	A·RPG	NINTENDO	7月22日	137750 总:137750
3	数码恶魔传说	PS2	RPG	ATLUS	7月15日	115081 总:115081
4	天诛红	PS2	ACT	FROMSOFTWARE	7月22日	80711 总:80711
5	实况棒球11	GC	SPT	KONAMI	7月15日	38516 总:38516
6	实况柏青哥必胜法！北斗神拳	PS2	SLG	SAMMY	5月27日	35247 总:672934
7	宇宙巡航机5	PS2	STG	KONAMI	7月22日	33983 总:33983
8	续我们的太阳	GBA	A·RPG	KONAMI	7月22日	33746 总:33746
9	火影忍者—继承火的意志	GBA	RPG	TOMY	7月22日	33526 总:33526
10	口袋妖怪火红叶绿	GBA	RPG	NINTENDO	1月29日	32520 总:32520

※PS2与GC上的实况棒球11都分别取得了相当好的销售成绩，可见这项运动在日本人气之高。忍者动作游戏天诛系列的最新作天诛红也冲至榜单第四名。虽然本作感觉上更像一部外传性质作品，但凭借其高素质，在我国也同样受到好评。KONAMI的宇宙巡航机5也榜上有名，这个游戏多少能让人找回些当年的感觉。另外GBA上的两款RPG新作：续我们的太阳和火影RPG也取得了意料之中的不错成绩。口袋妖怪依旧不肯离开榜单，实在是厉害！

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	63705
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	25586
3	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	18205
4	湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	16615
5	太鼓的达人6	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	14383
6	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	13733
7	VR战士 FINAL TUNED	（NAOMI2、SEGA、FTG）	13177
8	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	10272
9	BATTLE CLIMAXX	（不明、KONAMI、SLG）	7417
10	机动战士Z高达·奥古对提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	7148

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、今冬）	3869
2	最终幻想12	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	3339
3	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	1961
4	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	1548
5	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、美版05年1月11日）	1495
6	MAGNA CARTA	（PS2、BANPRESTO、RPG、9月30日）	1484
7	王国之心2	（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	943
8	GT4	（PS2、SCE、RAC、2004年12月5日）	896
9	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	784
10	TO HEART2	（PS2、AQUAPLUS、AVG、10月28日）	710

◆牧场物语——绝对的经典之作，适合8到80岁玩家。（何立） ◆鬼[illegible]（李欣） ◆生化危机——期待生化4的大爆发。（唐昆）

恶魔之花

和剧情发展有着

"FILE2"中新登场的怪物们一般都和剧本和舞台有着密切的联系，如果能够掌握他们的习性的话对作战会相当有利。

ENEMY 25　13:03:48

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

生化危机爆发·档案2

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004.9.9预定
	类型：A·AVG　价格：7140日元	其他：——

跳蚤的变异体，它在吸了血之后还会变得更大，是非常危险的敌人。在吸血变大之后自己的能力会提升，同时玩家也会陷入"出血"状态，更使得战斗变得很困难。此外还有有毒和没有毒等很多种类。

MEGA BYTE

在游戏新作发售前情报陆续入手 让我们先期了解游戏流程的大概

在游戏还没发售时，我们就已经得到了这款游戏开始时大概的流程，下面就先给大家介绍一下吧。首先当然是要选择游戏的剧本，该作的剧本有以动物园为舞台的"咆哮wild things"以及"异界underbelly"和"记忆flash back"等。另外和前作不同的是，本作从一开始就可以选择好几个剧本。选择完剧本之后就要选择角色了，这次有8个角色可供选择，每个人都有不同的能力，因此选择不同的角色会有完全不同的感受。最后的一道工序就是选择协助主角通关的角色了，本作中可以任意选择2人。他们的性格、能力、特长以及携带的道具都有很大差别。有增加攻击火力的，也有帮助主角回复体力的，到底选谁就要看玩家你的喜好了。总之，游戏有很多要素要考虑到，多下点心思吧！

支配深夜动物园的东西就是……

剧本"咆哮"的OPENNING MOVIE

这就是以动物园为舞台，剧本"咆哮"的OPENNING。在暗夜中，一个僵尸寻找着食物。它来到一大堆动物的尸体中间，开始了大吃特吃的夜宵。突然，它发现了什么，猛地一回头……这段影像似乎说明了什么，很有暗示性。

Cindy WAITRESS
Age: 24
Height: 175cm Weight: 84kg
She can heal her friends.

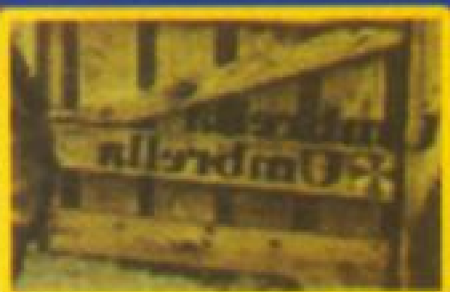
密切关系的怪物们

无双报道

CHECK 发现了熟悉的商标……

仔细看图中的木箱就会又发现那个"BIO"系列中最有名的商标了，不过为什么这个商标会出现在这里？！看来这里变成废墟的理由，果然就是……





←↑这里就是恶魔之花的老巢，看来果然是和安布瑞拉有关系了！



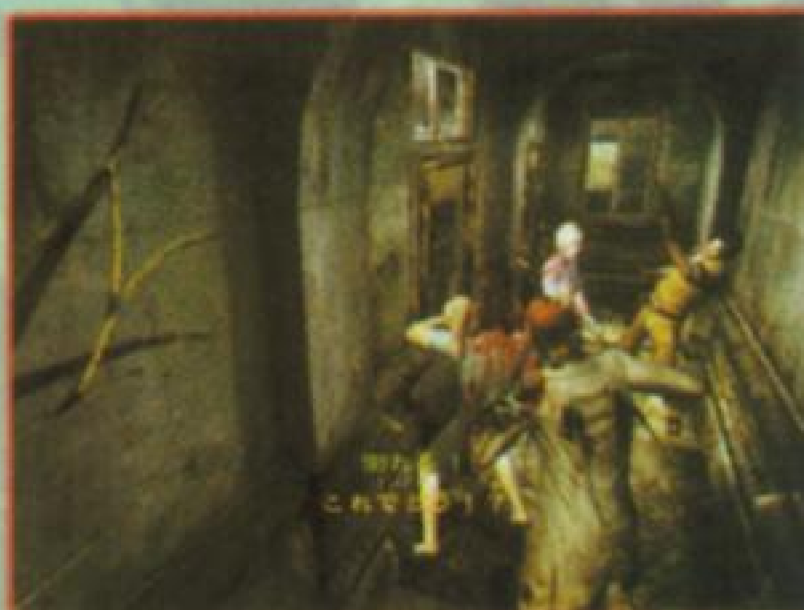


→面对这些形态各异的怪物，选择迎面作战还是落荒而逃……总之生存下来才是关键！

↓在废旧医院的关卡中这些家伙也有出场，难道说它们是由原来的医生变过来的？！



从背后突袭



↑在近距离作战的话很容易就会被它身上的毒雾喷到，看来远距离作战是惟一选择？！

绿僵尸

令人不寒而栗的变异生物

寄生于恶魔之花，身体上有花和植物的茎等东西冒出来。看起来就很怪，和其他的僵尸也绝对是不一样的。它周身巨毒的植物花粉会对人造成极大危害，而且在受到攻击时它也会放出毒雾反击，一定要小心。

剧本"咆哮"的制作人游戏体验记

我们这次还得到了前作"BO"的制作人访谈，听听他们在新作中能体验到怎么样的一种恐怖，或许制作人和玩家对于一款游戏的感觉会完全不同，是否因为自己制作而失去新意呢？

在剧本中加入了孤独的恐怖感（河合理惠）

"咆哮"这个剧本的舞台是在大门紧锁着的动物园里，看起来似乎只有想办法打开门后逃跑这样一种解决方法，但其实"FILE2"里不是这样。故事会根据AIPC和同伴的生死以及攻略的顺序发生变化。刚开始游戏就遭到了大象的袭击！画面都在摇晃！就算逃跑这家伙也会一直追着你攻击，真是可怕的敌人。其他的敌人也很难缠，干脆不管它们直接向前冲吧。但也不知道是因为地图上没有什么狭窄的地方，还是因为现在对僵尸的恐怖感已没有BIO系列刚出现时深了，现在对那些变异体已没什么恐怖感，反而害怕起那些动物来了。野生动物在失控时所展现出的那种强力和凶暴的确让人有点害怕。"BO"系列的恐怖感很大一部分是来自没有同伴这一点，这也许就是所谓的孤独的恐怖感，就像一个人走夜路时会害怕一样。"FILE2"里更是将每个剧本的气氛更加突出，使得每个剧本都有自己的特点。换句话说也就是在不同的剧本里可以体会到不同的恐怖。"咆哮"中，最后还要面对一个"意外的袭击者"，根据行动的展开也许详细情节会有变化，但相信大家见到它时都会非常惊讶，因为它就是……详细情况还请大家自己在游戏过程中体会，本作中独到的恐怖和紧张感可绝不是只玩一次就可以完全体验得到的哟。



你的龙，蕴含着无限的可能！

育成与冒险完美结合的RPG隆重登场，
你将可以按照自己的意愿去培养
幻想世界中的标志生物——龙！

我が竜を見よ™
RIDE OF THE DRAGON PEACE
凝龙传说

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2004年10月预定
	类型：龙育成RPG	价格：6090日元	其他：——

超过2万以上的龙

培养属于自己的龙来进行战斗！乐趣满满的育成RPG

在这部RPG游戏中，玩家将扮演一名龙使，为打败精灵而踏上冒险的旅程。如同“龙使”这个名称一样，这是一个使用龙来进行战斗的强力职业。玩家通过自己的龙精心调教以及与其共同战斗，把它培养成一个值得信赖的同伴。玩家的培育方法将会决定龙的成长。

KEY WORD I [故事] BACK GROUND

这是一个到处都有精灵存在的世界。从前，人们因为精灵带给世界极大的恩惠而尊敬它们。然而某一天，精灵们忽然暴走，它们带给世界的不再是恩惠，而是灾难。就在人们感到绝望的时候，“龙使”出现了，人们更是把这些人称为“DRAGON PEACE”。而玩家在游戏中所扮演的，正是这许多龙使中年轻的一位……

年轻的龙使即将面对的是暴走的精灵

与龙合力，在包括“圣之岛”在内的各个地方，捕获带来灾害的精灵。地图右下角可以显示出当前敌我方位，周遭简易地图，以及我方视野。当看到敌人并以游标选定后就可以进入战斗！

世界性的危机向年轻的龙使袭来

主人公

●年龄：18　●身高：170cm
●CV：石川静

为了拯救受到精灵威胁的世界，踏上冒险旅程的少年龙使(训龙人)。

KEY WORD II [育成] BREEDING

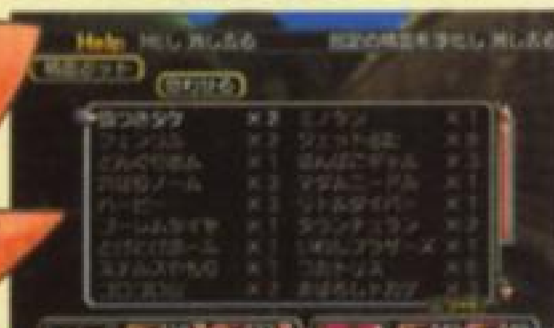
本作最大的看点就是龙的养育。虽然现在还有许多不明确的地方，但是可以知道龙的成长基本上可以分为3个阶段。另外，还可以使用自己亲手养育的龙与朋友进行对战或协作。



宁静的圣之岛的神官
米由娜
●年龄：18 ●身高：165cm
●CV：井上喜久子
作为神官的她，工作是照顾幼龙。心地善良、平和，周身透出温柔的气息。

饲养 吃掉抓来的精灵，龙的能力将会得到提高！

给龙喂食是很重要的一个环节。依据所喂食物的不同，龙在能力上也会有不同的提升，而龙的食物就是捕获到的精灵。喂食也不是完全随意的，游戏中有"满腹度"的设定，即是说如果龙不饿的话，有可能会不吃哦。





↑→精灵的属性会影响到龙的成长。



不同的饲养方法，将使龙在外形和能力上产生许许多多的不同

变身 随着成长，龙的外形会有变化！

在龙成长的过程中，会经历几次变身。当然外形上改变的同时也会影响到龙的能力。比如说：龙的翅膀变得比以前大了，速度也就会有所提高。具体到龙会发生怎样的变化，这与玩家喂给它怎样的食物是有很大关系的。





→龙经过多次变化，变得更加强大和有力量了。

转生 时间流逝，养育出一代又一代的龙！

游戏中对于龙有成长期的设定，超过了一定期限，龙就不会再成长了。不过通过转生系统，可以生出幼龙。这样一来，玩家可以进行对"下一代"的培养。目前还没有关于转生更加具体的消息，不过推测，很有可能幼龙会在一定程度上继承上一代的能力和技能等等。



↑具体转生效果目前还不明朗，但强度应该会继承，各项参数也会上升吧？

KEY WORD III [战斗] BATTLE SYSTEM

在与精灵发生战斗时，通常会有NPC角色作为同伴一同登场。战斗中，玩家通过选择指令对龙下达指示。玩家根据龙在战斗中的表现对它进行鼓励或斥责，在战斗中耐心地对自己的龙进行调教。这也是龙使的工作之一。





→关于攻击的方式，其指令也是丰富多彩，其中也包括与同伴合作发动连携攻击。



可爱而坚强的少女
美格
●年龄：16 ●身高：155cm
●CV：高山南
参加过很多次的"龙使"考试，但是都没有及格。不过据说是会为了目的而不择手段的女孩儿。

两种卡片，冒险的关键!?



在游戏中，存在着两种卡片——龙卡与精灵卡。卡片具有"攻击敌人"、"增加空腹度"等各种不同效果。感觉类似于魔法、道具之类的东西。冒险中可以携带的卡片数量好像是一定的，所以要好好考虑如何搭配使用。



火影忍者英雄2

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2004.9.30
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：可双人游戏

"火影忍者英雄"的续作——"火影忍者英雄2"即将与大家见面。游戏将通过极具魄力战斗画面，表现忍者间的高速战斗及使用奥义的激动场面，完全再现"火影忍者"的世界！

将信念贯彻到底

这就是忍者之战

有话直说——这就是我的忍道

究极的忍者之战再次降临！

人气动画作品"火影忍者"中的人物将再一次活跃于PS2的游戏舞台。倍受FANS瞩目的火影忍者英雄2（以下简称"火影2"），即将与大家见面。这一次，将会对游戏的战斗以及奥义系统及登场人物进行介绍。



←与前作相比，除了会有新角色加入，道具、关卡种类也比从前有大幅增加。



↑本作可选择的人物数量再次增加了！



✧漩涡鸣人✧

"火影忍者"的主人公。由于体内封印着曾袭击木叶村的"九尾"，因此受到村民们的漠视。从忍者学校毕业后，历经种种磨练，渐渐成长起来。终于有一天，他能够控制九尾妖狐的力量，为己所用。

绝不能输

解说进化后的系统

本作操作系统得到强化，战斗爽快感超越前作！在此，对系统加以解说。

SYSTEM 1 在多彩的舞台上展开真正的对决!

鸣人等人的战场将是立体化的，因此可以向纵深、高处移动，提高了战斗自由度。



↑除了地面，在屋顶和电线等任何地方也同样可以展开战斗。



↑新的人物及场景大幅增加，战斗节奏也明显加快！

✧宇智波佐助✧

木叶村名门之一，宇智波一族的后裔。身为优秀忍者的他，为了打倒杀害全家的兄长宇智波鼬，踏上痛苦的复仇之路。

可不得了啊！把我惹怒的话

SYSTEM 2 令人兴奋的奥义



消耗一定量的查克拉（“火影忍者”中对能量的叫法），便可以使用出奥义必杀技。在本作中，这方面也得到了强化。战斗比较变得更加火爆！



→操作成功的话就能够顺利发动奥义，给敌人以巨大伤害！

SYSTEM 3 使战斗更加激烈的全新战斗系统

本作中战斗的两个基本要素是忍术与体术的使用。新追加的一些要素将使战斗有以下表现：



↑空中战斗同样激烈，除了空中连续技外，本作还追加了空中投技。

POINT 1 利用瞬时防御发动替身之术

在即将受到攻击的瞬间按下防御键，便发动替身之术，并绕到对手身后实施反击。



↑把握敌人攻击的时机！



←使用替身之术，使战斗发生逆转！

所道皆忍

POINT 2 使用拿手的忍术击败敌人

只需输入简单的指令便可以发动超强力的忍术。动漫中花样繁多的眩目忍术这次在游戏中仅仅要求玩家完成规定的指令即可轻松达成！！



✧春野樱✧

与鸣人、佐助同在一组的女忍者。即使不能真的如愿，她也一直喜欢着佐助。她所拥有的控制查克拉的能力在下忍中绝对属于一流。

幻想与传说的世界



"传说"系列的首款全3D作品"神乐传说",即将移植登场PS2!从TOS将移植PS2的消息公布后至今,越来越详细的资料明朗化。这里,我们将结合PS2版中的一些原创要素,对本作的内容进行解说。无论是玩过GC版TOS的玩家还是没有玩过本作的玩家都要注意啦!

神乐传说 TALES OF SYMPHONIA

PS2	厂商:NAMCO	发售日:2004.9.22
	类型:RPG	价格:7140日元	其他:——

感受这PS2上复刻重生的传说RPG

Tales Of Symphonia——『TOS』的魅力!

罗伊德

「开玩笑!不要动不动就说什么正义!」

CV:小西克幸

热血好儿男的罗伊德,脑袋很灵活,领导能力出色,深受大家信赖。和克莱特、吉尼亚斯是从小一起长大的伙伴。被多瓦夫养大,并得到器重。

杰罗斯·沃尔德 Zelos Wilder

「等着看吧,和我在一起旅行会是很快乐的!」

CV:小野坂昌也

四处游荡的旅人。类似女人打扮的他总是喋喋不休,看上去是个轻浮的家伙,但实际上背负着某种艰巨的使命……

西娜 Shihna

「等等!玛娜的身子就在里面?准备好啊!」

CV:冈村明美

妄图夺取克莱特性命的暗杀者,但是由于过于草率,而多次失败,直性子的她对于自己的感情毫不掩饰。

布莱赛亚·康巴蒂尔 Presea Combatir

「请不必太在意我……」

CV:桑岛法子

代替生病的父亲从事着伐木的工作,身上装有不完全的エクスフィア,是一个丧失了人类性格,没有感情的悲剧少女。

再生的神子——众人踏上复苏世界之旅！

TOS的老特点与新变化

本作有别于系列以往踩地雷的方式，游戏中的敌人是会用标志标出的，碰到的话便进入战斗画面，不想战斗的时候可以主动躲避。游戏中有时候需要玩家做出选择，比如接受任务或者同伴提出建议时，事件的内容会根据不同的选择而发生变化，另外玩家的选择将影响到与各个人物的好感度。



←新技能的添加使得游戏中的战斗更有乐趣。

从GC到PS2的移植在一开始被认为是不可能的，但是通过工作人员的共同努力，终于得到了一个能让玩家们感到满意的结果。PS2版保留了原先的乐趣，除了适当的战斗难度，在游戏视点等方面也做了细致的调整，目的是让玩家更好的进行娱乐。还不仅仅是这些，这次还追加了新的技能及事件。这样一来，对于玩过GC版的玩家来说，也同样会具有吸引力。想必这次一定会让大家充分享受到以3D手法诠释出的“传说”所带来的乐趣。

STORY

约4000年以前，勇者米托斯结束了圣地卡兰的古代战争。为了把人们从苦难中解救出来，米托斯与女神玛蒂尔接下缔约，将引发战乱的狄塞安封印。随着时间的流逝，人们在和平中渐渐地将狄塞安淡忘。原本被米托斯封印的这股邪恶势力正在神秘力量的帮助下慢慢恢复。生命之源玛娜被他吸收，世界即将面临前所未有的灾难。人们等待来自受女神所托的再生神子的求助。希望寄托于一名叫克莱特的少女，她就是背负拯救人们于灾难使命的再生神子。以克莱特与罗伊特中心的是世界再生的旅行就要拉开序幕……

克莱特

「我高兴得简直要哭出来了……但又没有眼泪，对不起……」

CV：水树 奈奈

平时一副迷迷糊糊的样子，然而在举行仪式的时候却显现出神子一样的威严。拥有不畏惧一切危险的少女，身上佩戴着神子证明的“克鲁西斯光辉之石”。

CHECK POINT PS2版新合体必杀技追加

特定的伙伴使出各自特定的招式就会追加新的必杀攻击！比如就像图中看到的那样：

散力符＋孤月闪＝斩魔月咏华



新魔月咏华



福音

龙虎灭牙阵

CHECK POINT PS2版独有的原创迷你游戏

本作并不是单纯的移植GC上的TOS，而是在原来的基础上追加了许多新的要素。其中之一就是PS2版原创的“赌场”。在这里，可以玩到包括BLACK JACK在内的很多小游戏，相当有意思哦！除了“赌场”以外，还有很多能够展现各个人物魅力的全新场景，真是让人很期待啊！有足够多的点数的话，是可以换到一些珍稀和强大的道具物品哦。



↑扑克牌上绘制有人物的头像，笑容是相当的可爱。不知胜利会得到什么样的奖励呢？

利加鲁·布莱安

「我发誓再也不用双手来战斗！」

CV：大冢 明夫

迪塞亚拉的囚徒，因为犯有重罪而被判处终身监禁。由于手被手铐束缚，所以用腿来战斗。话虽不多，但句句有分量。

基尼阿斯·塞伊吉

「罗伊德让我变得不再讨厌别人」

CV：折笠 爱

罗伊德的挚友，出色的魔术师。聪明的他能够提前察觉到一些事情，尽早作出判断，他很仰慕能够给予自己肯定的罗伊德。

利菲尔·塞伊吉

「……有些担心，所以，我也来帮忙吧！」

CV：冬马由美

基尼阿斯的姐姐，罗伊德的老师。因爽朗的性格与秀美的外表而受到大家的喜爱。擅长考古与魔法学，在冒险中能提供很多帮助。

克拉特斯·阿乌利昂

「让你尝尝地狱烈火带来的伤痛！」

CV：立木文彦

自称佣兵的神秘剑士，对自己的剑术有相当的信心。在罗伊德冒险途中扮演保镖的角色。历经战斗使他的眼神变得非常锐利。

无双报道



FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

火炎纹章·圣魔的光石

GBA	厂商：任天堂		发售日：2004.10.7预定
	类型：S·RPG	价格：4800日元	其他：——

作为代表性的人气模拟RPG游戏——《火焰纹章》系列的最新作，本作将会给玩家带来怎样不同于以往的享受呢？一切谜底将慢慢揭晓……

战斗中最值得信赖的伙伴登场！

在本作中除了主人公爱莉可和艾弗拉姆外，许多同伴角色也将登场。他们各自抱着不同的志向，并随着故事的发展与主人公相遇。虽然每个人考虑问题的方式有所不同，但为了达成共同的目的，最终与主人公走到了一起，并肩协力作战！



上阵父子兵？

每个人都有着各种不同的目的

↓只有完全掌握各角色的能力优劣，才能在战斗时发挥出他们的强项。





极具实力的佣兵剑士

约休亚

剑士。性格难以让人捉摸的，一名喜爱赌博的佣兵。原隶属于古拉德帝国军，曾与主人公为敌。后来因某种原因成为爱莉可一行人的同伴。

蚕食玛基·瓦尔大陆的众魔物！

使用丰富多样的武器与魔法与敌人展开战斗，本次将会是一部充满幻想色彩的作品！如果你认为这次的新作与系列以往的作品一样，仅仅表现众多人物间复杂纠葛关系的话那可就大错特错了！作为新作的舞台，玛基·瓦尔大陆上将会出现众多的魔物。究竟是什么使这些本已经灭绝的魔物再度复活？人类又将怎样与这些拥有怪异力量的魔物相抗衡呢……？！



魔物再度降临这个世界！

←之前早已被灭绝的魔物再度在大陆复活……

拉切尔

充满自信的美少女

为击退魔物而踏上旅途的美少女。有着相当强烈的正义感与自信心，当然实力也不容小瞧。拥有高贵身份的她带着名叫多兹拉和莱纳克的随从，为征讨魔物而到处旅行。



风起云涌！与形形色色的魔物作战！

与人类不同，魔物的外形可谓是千奇百怪，形状各异。这里我们将为大家介绍几种比较有特色的魔物。除了巴鲁和莫萨多古外，其它魔物的名字与攻击方式还不得而知，但一看就知道不会是省油的灯。



魔物的属性

根据种类的不同，魔物所具有的能力也会有所不同。比如我们下面提到的两种魔物，它们的武器分别是剧毒和利齿。由于魔物有着丰富多样的攻击方式，所以想必每当面对新魔物的时候，一场艰苦的战斗是难以避免的。



不同于人类的能力！

群魔乱舞
胜负难料！？



与骸骨士兵
展开激战！



↑骷髅状魔物。从前也许是一名人类的剑士吧……？

魔物的目的究竟是什么？

大群魔物突然出现并肆意地向人类发起攻击，虽然乍看起来它们的行为杂乱无章，然而某些行动又像有组织的军事化行动。难道这些魔物有着某种特殊目的吗？



这一切是否有人在背后操纵？



这难道是……僵尸？



↑看似僵尸的魔物出现了！是什么使它再度复活呢？

莫萨多古

极为凶猛的魔兽，多数情况下是群体行动。以敏捷的动作和尖利的牙齿向人类发动进攻。

如猛虎下山般
扑向对手！！



←↑摆好架势，然后跃起发动进攻！

狙击猎物……

利用锋利的牙齿
发动刀剑般的
攻击！

←莫萨多古可以用牙来撕咬敌人，一旦中了招儿相信一定会受到巨大的伤害！

巴鲁

出没于山丘地带的巨大毒蜘蛛。有着锐利的毒爪，是极其危险的魔物。

使用剧毒的
利爪发起
攻击！



→有着比人类大得多的体型，行动似乎也不慢……

巨大的体型！





スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004年冬预定
	类型：S·RPG	价格：未定	其他：——

背景故事简介

新西历187年，联邦军与ディバイン・クルセイダーズ(DC)展开"DC"战争，还有与异星人之间进行的"L5战役"。战争结束之后半年……ブライアン・ミッドクリッド接替统治权，就任联邦政府总统并在联邦议会发布了有关"L5战役"的消息。之后发布的所谓"东京宣言"使得"地球外存在生命体"的说法得到普遍认同，他还宣称这些"生命体"将会对地球及人类构成威胁。为了团结整个地球圈，ミッドクリッド总统发表了改组联邦军并扩大军备的"イージス计划"。依据计划，人型机动兵器将被量产化，用以强化地球圈防卫网。然而这个计划的背后，隐藏着黑影。这黑影就是当初妄图在联邦政府中树立属于自己的军政大权的DC组织的残党——被称为是"アインストシリーズ"的神秘组织。它的出现，预示着人类将再次陷入混乱……



↑在前作OG中是分别从两位主人公的视点来发展剧情与战斗的。

我们将再睹BANPRESTO旗下原创角色的风采！

ATX 小队 驾驶员简介

南部 响介

●初登场作品：超级机器人大战COMPACT2

ATX队队长，艾克萨琳的恋人。L5战役之后被配属在朗古莱基地，负责讨伐DC残党。

水叶楠叶

●初登场作品：超级机器人大战α

本人拥有很强的"念动力"，L5战役之后在朗古莱基地担任医护兵，她做菜的手艺也很高。为了协助执行某项秘密计划而只身前往特斯拉莱西研究所。在前作中是隆盛的青梅竹马。

艾克萨琳·布朗宁

●初登场作品：超级机器人大战COMPACT2

ヴァイスリッター（白骑士）的专属驾驶员，深爱着南部响介。与谜之敌人"アインストシリーズ"间似乎有某种关系。

布鲁克林·拉克菲尔德

●初登场作品：超级机器人大战α

在响介手下，通过DC战争及L5战役而不断成长的布鲁克林，一直很在意艾克萨琳（？）。同样拥有很强的"念动力"，座机是"虎龙王"。

拉米亚·拉布莱斯

●初登场作品：超级机器人大战A

ATX队中的一员，给人一种难以靠近的感觉。从其行动来看似乎总是在寻找什么。她真正的身份究竟是……!?

NEW

SMS Cアンジュルグ

拉米亚乘坐的神秘机体。材质、动力来源等资料不明。

●初登场作品：超级机器人大战A

NEW

阿鲁菲米

●初登场作品：超级机器人大战IMPACT

驾驶机体是ペルゼイン・リヒカイト。她是响介等人在游戏中将会面对的神秘敌人。

NEW

ATX小队登场机体



PTX-003C-SP1 アルトアイゼン・リーゼ NEW

●初登场作品：超级机器人大战COMPACT2

アルトアイゼン（古铁）改造后的机型，搭载强力武器，拥有极强火力与突进力！



PTX-007-03UN ライン・ヴァイスリッター NEW

●初登场作品：超级机器人大战COMPACT2

ヴァイスリッター改造后的进化机型。全机体60%以上部件无法解析。高攻击力的炮击武器为主要作战装备。



→巨大炮塔发出强力的一击！



龙虎王 NEW

●初登场作品：超级机器人大战α

龙虎王是从位于中国山东地区的遗迹——蚩尤冢中挖掘出来的超级机体。这部由古人制造出来并被称为"半生体兵器"现在则由水木楠叶驾驶。



虎龙王 NEW

●初登场作品：超级机器人大战α

本机体同样是从蚩尤冢中挖掘出的超机体。擅长地面作战和近战，武器攻击范围很广。拥有神经回路，可独自行动。

我们所熟悉的原创经典角色们也将参战！

SRX小队 驾驶员简介

伊达 隆盛
●初登场作品：
新超级机器人大战

性格热情直爽，一个超级机器人的狂热分子。L5战役后留在了极东方面军的伊豆基地，职务是测试驾驶员。



维蕾塔·巴蒂姆
●初登场作品：
超级英雄作战

SRX队队长。L5战役后对曾经的作为宇宙要塞的WHITE STAR进行调查。



莱迪斯·F·布朗休泰因
●初登场作品：新超级机器人大战

出生于著名的军事家族，父亲是SITE6司令。L5战役后加入特殊战术教导队。在战斗中，遇到了一个不寻常的敌人……



小林 彩
●初登场作品：
新超级机器人大战

外表看似一个争强好胜的男子，实际上却是一个温柔的女性。L5战役后在研究所协助父亲的工作。之后，遇到了本已经死去的妹妹……



机战OG2专用名词解析

——何谓ATX计划？
ATX计划是联邦北美支部朗古莱基地进行的“次期主力机开发计划”。机体以高机动性与拥有强力AT领域为主要特色。

——何谓SRX计划？
SRX计划是旨在开发能够以少数兵力改变局部战局、对抗外星人战斗用人形兵器。前作的最终形态为三机合体后的X。

——何谓スクール组织？
这是由DC副总裁组织起来的一个驾驶员养成机关。前作中登场的人物ラトゥーニ便是出自这一组织。本作中新登场的阿拉德与杰奥拉也都是来自于该组织。

关于前作“机战OG”
2002年发售了GBA上的一款机战作品——OG。游戏中可以选择南部响介或者伊达隆盛作为主人公。故事讲述的是地球圈受到来自异星的威胁，主人公一行与ディバイン・クルセイダーズ（DC）进行战斗。

新登场人物与机体介绍

机体就是驾驶员的生命！

小林 舞
●初登场作品：
超级机器人大战α

NEW

小林彩的妹妹，应该已经死亡。和隆盛等人在战场上遇到的那个人长得极为相像。



RPT-010量产型 ヒュッケバインMK II
●初登场作品：
超级机器人大战OG2

NEW

该机体是基于ヒュッケバインMK II型机开发的量产型机体。将被作为联邦军的次期主力机型。



杰奥拉
●初登场作品：
第二次超级机器人大战α

NEW

同样来自スクール组织，阿拉德的搭档。与ラトゥーニ的相遇使她的命运发生了改变……



↑该机体是以从联邦军那里夺取的ゼオラ为原型进行开发的新型武器。

PTX-016R ビルトファルケン
NEW

●初登场作品：
第二次超级机器人大战α

继承了ヴァイスリッター的理念，拥有极佳机动性的机体。



阿拉德·巴兰加
●初登场作品：
第二次超级机器人大战α

NEW

来自スクール组织，该组织解散后仍然接受人形机动兵器的特殊训练。作为响介的敌人出现！







↑剪刀状的武器夹住敌机！

↑用羽翼切断敌人铠甲！

PTX-015R ビルトビルガー
●初登场作品：
第二次超级机器人大战α

NEW

继承了アルトアイゼン的理念开发出的理念。解除装甲后可转变为高机动模式！



↑使用光剑给予敌人强力一击！太酷了！

PTX-014-03 アルブレード
NEW

●初登场作品：超级英雄作战

R-1的简易量产型机体。做过适应近距离战斗的优化设置。

怒吼吧，隆盛！

无双报道



超级机器人大战GC

GC	厂商：BANPRESTO		发售日：2004年冬预定
	类型：S·RPG	价格：未定	其他：——

GAME CUBE版超级机器人大战终于降临！

超级机器人大战系列中收录了许多动画中的著名人物和机体。各个时代的机器人们在同一个舞台上展开激烈的战斗。如此的设定，必然会吸引众多不同年龄层次的玩家。现在，机战系列终于降临GC主机！

本作的战斗画面将以3D的形式呈现在玩家眼前，此外，还有许多充满挑战性的新要素！接下来就让我们通过对游戏制作人寺田贵信先生的采访，提前感受本作的魅力，领略一下GC版机战的登场作品以及游戏系统吧。

本作没有与GBA版机战的互动功能！

——GC版和GBA版的机战同时发售，这样做是不是有什么意图呢？

寺田：其实只是巧合而已啊。GC版机战和GBA版机战分别是系列传统类型与原创类型，在内容上是完全不同的两个作品。一开始就打算做成两个不同的游戏，因此不会有GC版与GBA版的互动。

——想顺便问一下这次作品（GC版）的标题有什么含意么？

寺田：我也正想问问这个标题有什么含意呢（笑）！就是GAME CUBE的意思。对于不太会起名字的我们来说，首先想到的名字就是这个了（笑）。



寺田贵信
机战系列的统括，担任本次两部新作的制作工作，另外还要进行动画版机战的相关工作。





↑在掌机之外的作品中采用2D地图，真的是久违了。

←战斗画面再次采用3D化的表现形式，地图采用2D可谓是回归了原点。

参战作品名单

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士ZZ高达
- 机动战士高达0080
- 机动战士高达08MS小队
- 机动战士高达逆袭的夏亚
- 超兽机神断空我
- 银河旋风无赖我
- ●银河烈风爆震我
- ●银河疾风流腐我
- ●绝对无敌雷神王
- ●最强机器人大王者
- ●魔神皇帝（OVA）
- 重战机L-GAIM
- 苍蓝流星 SPT LAYZNER
- 机甲战记龙骑兵
- 真盖塔对新盖塔（OVA）
- 无敌机器人TRYDER-G7（托莱达G7）
- 未来机器人DALTANIOUS

※注：标有●记号的是首度参战作品

众多久违的作品再次参战！







←很久没有在机战中见到的"苍蓝流星SPT LAYZNER"。

←最初的未来机器人DALTANIOUS登场！这是它的第二次参战。



PROLOGUE

宇宙世纪0079年，人类开始在"地球联邦政府"的指挥下进行宇宙移民。几年前，人类位于火星的基地受到来历不明的攻击而毁灭，这表明除我们人类之外，同时还存在其他生命形式。为了防卫遭受其他生命形式的攻击，地球联邦政府在世界各地分别组建了地球防卫队。然而令人意想不到的是，我们面对的敌人竟然不只一个。面对"机械兽军团"、"恐龙帝国"、"ジャーク帝国"、"机器人帝国"这些拥有超技术力量的敌人同时来袭，地球防卫队根本无力抵抗。防卫队的极东支部，在"光子力研究所"、"早乙女研究所"、"地球防卫组"等一些有志民间组织的协力下，努力寻求着抵御敌人的方法。另外，出现了一个团体，它对于地球联邦政府所采取的仅仅保卫地球的战略表示不满，这便是以SITE3为中心的"吉翁公国"。它为推进宇宙移民的选民思想和扩大共同战线，而向地球联邦政府发动了独立战争。战争进行了数月，陷入了胶着状态。现在的地球，正处在动荡之中……

令人惊喜的全新参战作品!

新 银河烈风爆震我



继"银河旋风无敌我"之后，J9系列的第二部机体也登场了。银河烈风队在太阳系这个舞台上，用剑谱写着跨越时代的辉煌乐章和精彩纷呈的故事。



↑宇宙SL，J9三人一变形成为流离我

↑来自J9系列伸张正义的银河烈风爆震我斩杀邪恶敌人!

你对J9了解多少?



J9系列的第三部。在被称作是环绕新太阳系50行星的大决斗中，J9的成员发起了全方位的挑战!这是个很有吸引力且兼具壮丽特色的故事。

新 银河疾风流离我

关于这次参战作品选择的秘密!

——这次又很不错的新作参战，选择的理由是什么呢?

寺田：打算把来自80年代的机器人作为本次的主力。如同历次作品一样，我们进行了内部选择。由于呼声很高，所以"重战机L-GAIM"和"苍蓝流星 SPT LAYZNER"也再度复出。

——包括"J9"系列在内，这一次涉及到"宇宙"的话题好像多了一些。

寺田：是的。我们刻意地想多涉及到宇宙。这样一来，也就会影响到我们对于本次参战作品的选择。"无敌机器人TRYDER-G7"和"绝对无敌雷神王"是以主人公小学同学的身份登场的，这样的设定也很有意思。请大家一定要继续关注联系各个作品的故事，通过游戏，发现它们之间的共通点也是很有乐趣的。比如说会发现有很多的"王子"之类，大家可以留意一下(笑)。

游戏3D化的意图以及系统上的创新

——这次为什么会使用POLYGON呢?

寺田：是希望能够改变一下画面表现方式，让这次的作品与以往2D的风格有所区别。使用POLYGON的话可以实现很多以往不可能借助2D手法实现的效果。另外还有一个理由，这次采用了部位制伤害的新系统。机体手、脚的伤害是被分开计算的。这个新系统的导入能够增加游戏的战略性。以上两点便是将游戏3D化的主要原因。这对于视觉及游戏系统来说，都将是一次新的挑战，相信玩起来能感觉更有新意。请关注这部有着全新改变的机战最新作!



最强&魔神

统治着银河中50多颗行星的埃顿国王子。在巡视各个行星的旅程中，与同行的斯凯、卡库一起惩治邪恶领主与黑心的宇宙商人!

新 最强机器人大王者

魔神皇帝(OVA) 新

故事描写的是维护和平的魔神皇帝与一心要征服世界的贝尔博士的战斗。魔神Z和大魔神被打倒时，新的魔神诞生了!





↑阳升学园5年级3班的18人的地球防卫组驾驶雷神王进行战斗!



↓雷神王变身为神之雷神王时的英姿!



阳升学园5年级3班小学生受地球守护神之托驾驶雷神王与邪恶帝国作战。他们为保护地球而奋斗!

新 绝对无敌雷神王

机战终于动画化!



超级机器人大战OG·动画

■2005年春预定■BANDAI VISUAL■价格未定



南部响介

↑OVA版中的响介与游戏中略有不同，但仍让人感觉那样熟悉!

- ◆人物将配合声音做出动作。
- ◆游戏中的机体是等身比例的。
- ◆OVA的设定与世界观都与游戏中的保持一致，内容上将与游戏相呼应。

无双报道

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

一切为了所爱之人……

在新战斗预兆的引导下，过去的战友再次集结。
经过两年的时间，即使各自的立场不同，然而目标只有一个！
那就是为了守护所爱之人、守护自己的信念！他们再次奔赴战场……

ADVENT CHILDREN

《最终幻想VII ADVENT CHILDREN》将以全3DCG电影的形式参加第61届威尼斯电影节，角逐新设立的数码作品类。游戏原作《最终幻想VII》曾在全世界创下了900万套的惊人销量，那么这部电影作品是否也能缔造同样的奇迹，开创《最终幻想》的新纪元呢？



这个……从天而降的女性是谁!?



文森特与蒂珐的重聚。



怀抱天空的梦想

Story CHECK ●剧情检索

被盯上的是蒂珐还是别人?

经过两年的离别之后，同伴们久别重逢再度相聚在一起。然而，克劳德、蒂珐和玛琳三人的约会被来自洛兹的攻击打乱。而玛琳更是不见了踪影。难道洛兹的目标是玛琳么？





↑这一幕究竟意味着什么呢？难道说蒂珐在与洛兹的战斗中受伤了吗？

克劳德与蒂珐的再会

久违的克劳德与蒂珐在那座充满回忆的教堂中重逢。抱着倒在怀中的蒂珐，克劳德环顾四周。这里还会有其他人么……难道说这是发生在蒂珐与神秘青年洛兹战斗之后的一幕么？同样约好在这里见面的玛琳又为何不见了踪影呢？

SY VII

■2004年预定■SQUARE · ENIX■价格未定

在森林深处发生战斗的双雄！
克劳德VS卡达加

二人在幻想森林的深处对峙！卡达加是谜之三人组的头领。他所说的“叛徒”，指的是克劳德么？总之，克劳德与这些青年战斗的情节无疑会是故事的重点。但是他们因何要与克劳德为敌？而克劳德又为何要应战？这些都成为《AC》中值得关注的一些疑点！而且总是出现在克劳德面前的神秘兄弟三人组，从容貌上看似乎与萨菲罗斯有着某种关系，难道他们继承了萨菲罗斯的意志？不过由于萨菲罗斯留下了许多克隆，就这一点上说，这个推论很有可能是真的！


卡达加所说的背叛者究竟是怎么回事?!


追击克劳德的「谜之三人组」



曾经的敌人
会作为同伴一同参战？
莱诺&路多

莱诺和路多二人曾是神罗公司精锐部队的成员，并多次与克劳德一行人交手。神罗毁灭以后，二人依然作为搭档一起行事。这次的事件也同样涉及到这两人，然而他们并不再以克劳德敌人的身份登场，而是把谜之青年作为对手。说不定还会成为克劳德的同伴，并肩参战呢！



来自谜之生物的
恐怖袭击

同伴们在城市中迎战来袭的不明生物！看来克劳德一行人所面对的敌人不仅仅是那些谜之青年。可以肯定，这些生物对于人类是充满了敌意的。从外表上看，它们似乎还具有机械的特征，而且与在《FF7》中出现的敌人有所不同。难道说这一切会与在世界上蔓延的星痕症候群有关系么？


同仇敌忾，浴血奋战



执掌掌机帝国15载的不败神话面临最大的挑战

任天堂，崩溃!?

本文部分摘编自《游戏批评》

任天堂创造了两个神话，一个已经被挑战者利用灵活的营销策略全盘击溃，而另一个则正面临着近乎同样的危机。一家成功的企业不会在同一个错误上失足两次，并且人们仍旧看好任天堂的圈钱能力，掌机市场是任天堂最后的阵地，如果再次失守，那么留给其的份额如何则不言自明。NDS被很多人看做是任天堂为了对抗PSP而慌忙打出的牌，但从任天堂公布到实品展示，仅仅数月时间，对于这样的速度，我们也不得不信NDS实际上是任记酝酿已久的战略性产品。或许任天堂早已发觉，单依靠掌机已经不能使大业稳固的发展下去，而开拓新的市场并创立新的圈钱法则却是眼下十万火急的事情。任天堂希望能够再诞生出像“口袋妖怪”这样成功的游戏来颠覆游戏的俗套，而NDS显然是担负了这个神圣的使命。任天堂的产品线生命究竟还会不会像以前一样顽强，曾经固若金汤的帝国已经被人击破了外墙，单足已经踏在了阵线崩溃的边缘。

任天堂海外帝国的逐步陷落

在经过三年的角逐，任天堂的第四代家用机平台GAMECUBE（以下简称GC）在欧美市场的处境简直可以用半死不活来形容，就连发售日期比GC还要迟一些的XBOX现在的销售成绩都已经远远超过了GC。

GC在硬件机能上并没有因为比PS2后发售而占到便宜，在三大平台中处于中等水平的位置，缺少亮点和长处，这使得消费者在权衡购买的时候失去了信心。而欧美发售的软件方面，初期各大厂商为了能够获得平衡收支且不得罪硬件厂商，一般也都采取三平台同时发售的做法（在日本则因为欧美游戏销售难以打开局面而只能见到由日本厂商代理的PS2版本，GC和XBOX两平台的欧美游戏是非常少见的），因此GC在欧美市场的软件支持上并不落后于其他硬件。但从最近一段时期，厂商对待GC的态度可以说急转直下，越来越多的游戏仅仅推出PS2和XBOX两个版本，而原有的GC版发售计划则或无限期推迟，或开发取消，GC似乎已经消失在了软件商的眼中。

显然，原本应该成为硬件有力支撑的第三方厂商已经放弃了任天堂的家用机平台，即使是任天堂花大价钱收购的Retro Studios（开发了GC版的“METROID PRIME”以及续作）的社长职业也反复上演着轮换秀，并最终以“与任天堂对今后游戏业发展方向的看法难以达成一致”为由取消了独占合约。任天堂接连失去了强力软件伙伴，处于众叛亲离的局面，在软件上也渐渐的远离了原本受到大众欢迎的游戏风格。

缺乏有力的软件支持硬件就难以受到玩家青睐，而硬件难以热销又使得软件销售不能抬头，这样一来有实力的软件开发商对GC平台逐渐失去了兴趣，不愿意为GC费时费力开发新软件。在欧美市场，GC就这样陷入了一个恶性循环的怪圈之中。

为什么会出现这样的局面呢？



“任天堂”坚守的恶循环……

虽然北美和日本是世界上两个最大的游戏市场，但在对游戏的取向方面却有着近乎完全相反的认识。在美国玩家眼里，游戏需要的是逼真的画面，刺激的音效以及火爆十足的游戏内容，因此厂商在软件开发上自然也会完全针对市场的口味来重点着墨。而这些游戏的追求风格则正好与任天堂一直以来所保持和向往的游戏理念相左。在任天堂的想法中，游戏应该是全年龄层对应，可以全家同乐的“玩具”。而且比较于美版游戏中大量单纯追求画面效果的游戏（例如XBOX上刚刚推出的“SUDUKI”就仅仅在画面上给了玩家较大惊喜，而内容上非常贫瘠），任天堂更倾向于开发那些——画面上尽量满足，但游戏性方面绝不妥协的作品。因此如果单单从表面看游戏的话，任天堂的作品就很难吸引美国玩家的目光了。

光这样说或许还不是很明确，下面我们拿出任天堂的作品来分析一下吧。以“赛尔达传说风之韵”为例，这款游戏在北美市场是销售形势比较好的，尽管游戏在上市后受到了一部分人的批评，但游戏独特的画面处理和丰富的游戏内容显示了任天堂在游戏开发上的强势。本作在当时受到了很好的市场回响，GC也因此而热销。但这只是很少的现象，现在的美国市场，即便是MARIO这样脍炙人口的作品的反应也趋于冷淡，而就连曾经在N64时代创造了辉煌的销售记录的马里奥赛车系列新作“双重冲击”也同样是没能得到预期的评价。这些游戏在声光效果上没能满足美国玩家的口味，更甚至于GC因为在网络游戏功能方面的弱势而一度被批判的声音淹没。这些软件按照往常来说都可以说是杀手级的作品，并且也没有明显年龄层的不同取向，但却并没有能够赢回当年的气势。而其他的GC软件，比如“星之卡比”，美国玩家很难接受如此细腻“温柔”的软件风格。更明显的一个例子则是“1080银色暴风雪”。这款游戏的前作在美国获得了巨大成功，但GC版则因为单纯追求高技术性而在爽快感和声光效果上完全败给了同期的竞争对手“SSX3”。

玩家的感觉如此直接，连同美国游戏媒体也这样看待和评论游戏。主要的批评目标仍旧是集中在声画与故事上。这也难怪，玩家的口味就是媒体的风向标，作为美国媒体自然也是迎合奉承“画面至上”才能得到读者的支持。比如像2003年最畅销的游戏“星球大战 · 旧共和国的武士”，就是凭借在画面、音效以及美国人耳熟能详的故事而取胜的。反观任天堂，2003年最受好评的“风之韵”则是以独特的画风侥幸绕过了美国人对画面上刁钻的评价，才取得了成功。

任天堂鲜亮明快的游戏主题风格在美国整体已经显得非常孤立，而对此买帐的几乎只剩下小孩子。根据媒体的调查，目前拥有GBA的美国人中有2/3不满18岁，这样的消费群体更加加深了人们对任天堂产品“只有小朋友才感兴趣”的印象。在GC刚发售的时候，就连主机的颜色搭配上都被美国人认为偏于幼稚，而目前卖得最好的GC当然还是拥有金属色泽的主机款式。

任天堂开发的GC软件评价排行

1、	米奇的魔镜世界	50.0%
2、	口袋妖怪频道	56.3%
3、	卡比的飞板	63.5%
4、	战斗机器人	67.2%
5、	马里奥聚会5	70.8%
6、	瓦里奥世界	71.4%
7、	NBS赛场	71.7%
8、	马里奥聚会4	73.0%
9、	1080 银色暴风雪	75.8%
10、	口袋妖怪竞技场	77.1%

从这些事例中不难看出，任天堂的家用机已经逐渐脱离了主流，其追求全年龄层为目标对象的理念则重重的使人们对其的看法进一步加深。但任天堂似乎对这些不加理睬，仍旧坚持着自己多年前取得成功的那套营销模式……



在网络技术上完全失利

2003年，任天堂为了对抗其他主机的网络功能而推出了自己的“LAN战略”，虽然“声势浩大”，但是相对应机能的游戏则几乎没能支持跟上，而且实现LAN通信所必须的设备也很难买到。甚至还有流传“生产通信设备的欧洲工厂遭受到火灾威胁，从而导致了市场严重缺货的局面”这样的传闻。而相比之下，其他平台的通信设备不仅性能价格方面具有优势，而且在市面上也非常容易买到。

凑齐四五台GC，再找来十几个人来一起联机对战，这显然是不现实也没有任何意义的。无奈之下，任天堂只好顺应民意再次推出了专用对战帮助工具，但也因为使用起来极不方便，没能普及开来而遭到失败。最终，也只有“马里奥赛车 双重冲击”、“星之卡比”和“1080银色暴风雪”这三款游戏对应了这个功能。而第三方看到这种局面，也纷纷将自己软件原本设计的GC版网络功能取消了，甚至有些非常依赖于网络技术的游戏则根本放弃了推出GC版本，这样一来，GC的软件数量更大幅减少。



相对于平面媒体，在美国网络媒体也非常发达，大量的专门的游戏网站收费征集会员，并对会员开发下载并提供其他服务。这些服务中很有人气的一个项目就是对游戏的评价信息，而那些喜欢接触网络并上网的玩家很自然的会对没有网络功能支持的GC游戏给予较低的评价，这样的情况在所难免。

另外，任天堂也为GBA开发了专用的网络工具，但由于很多GBA游戏并不支持这一功能，因此这一工具的使用率非常低，厂商方面也只有EA在积极的将这些功能利用到体育游戏上，但收到的效果则是不甚理想。



任天堂的经营现状

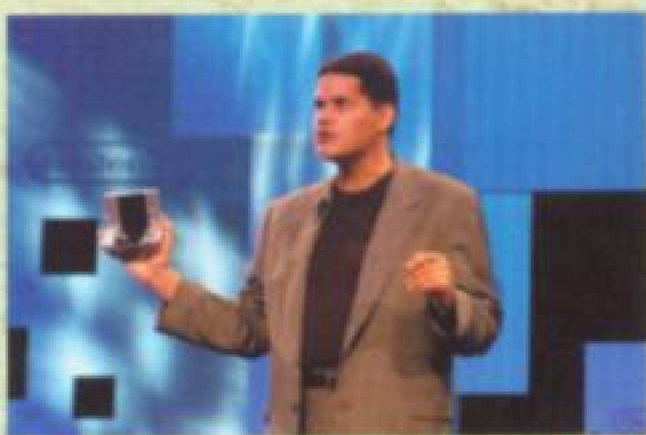
美国厂商对于玩家用户群的把握都有着自己的理解，在开发理念方面也喜欢按自己的套路来。这样就导致很多游戏尽管会因为厂商的多平台开发战略而在GC上推出，但收到的回报且不尽如人意。三大平台只有GC一家不能对应网络功能，而且GC在手柄的设计上也显得不够长远，使用起来并不方便，这样也导致了其他平台的游戏并不能很好的移植到GC上面，因此GC平台对于厂商和市场来说，软件开发和销售的优先度则完全降到了冰点。就算厂商开发了GC版，时间上也要比其他版本慢上许多。或许会有人说虽然晚推出，但作品不完善



始终比较担心NDS双屏的乐趣究竟能够延续多久，要完全打破 ……，基础不够牢靠的NDS或许只能让玩家一时感兴趣，要想长久维持下去，个人以为会相当困难，对软件开发者来说也是挑战。

的地方可以根据GC而做出改良，但显然并不会有人会因为这一点而去专门抱一台GC回家玩。

拥有GC的玩家群，绝大多数是任天堂的铁杆支持者，这是毫无疑问的。但这部分玩家对于其他厂商的游戏，在关注度和兴趣上就大打了折扣。比如GC版的“灵魂能力2”，因为有了林克这样高人气的角色加入，GC版就要比XBOX版本多卖出了20多万本，并且成了三大平台销量最大的版本。这样的情形相信在其他主机用户群中是绝对不会发生的，这样一来也使厂商产生了“我们的作品还有必要移植到GC上吗？GC的玩家会留意我们的产品吗？”这样的疑问。


REGGIE在今年的展会上的演讲让在场人士群情激昂，其满有一套的作风令人欣赏。

在广告战略方面任天堂也出现了预想中的问题。花费了5000万美元而打造的“WHO ARE YOU？”系列广告促销活动，厂商特意请人来装扮成游戏中的角色，但这些角色只有MARIO、金刚等任天堂的人气形象，给人的感觉也只是在宣传任天堂的游戏，与其他厂商搭不上任何关系。而这种落俗的促销手法恐怕也只能吸引小学生层面，最终还是很难达到开拓新用户层的目标。甚至，这样的促销做法也打乱了部分以18岁以上年龄玩家为主要销售目标的合作伙伴的战略部署。

任天堂目前仅仅是维持住自己的死忠FANS，而对于新用户层的拓展力度非常不够，在营销理念上的难以转变始终都是问题的症结。这样的经营状况，也难免会让人对NDS今后的前景产生一点忧虑。



要在美国取得成功必须突破常规？

在北美被问题缠身的任天堂，终于等到了英雄出现。REGGIE——任天堂南北美销售与市场开发专署副社长。他以从前在啤酒销售、快餐销售以及音乐产业等丰富的从业经历，于2003年底进入任天堂。

REGGIE在今年的E3展中一露面，就掀起了一阵人气狂潮。其鲜明张扬的个性和咄咄逼人极具侵攻性的发言为之征得了大批拥护者，并打破了任天堂一贯沉稳缓慢的风格。他呼吁要有面向18岁以上人群的MARIO作品出现，就连任天堂内部也认为“或许他就是能打破任天堂给人的一贯印象的那个人。”

同时，任天堂也改变了自己对第三方的一贯态度，开始放宽了对软件发行上的限制。这样一来赢得了很多中小开发商的支持：“两年前我们的作品送到任天堂却被打了回来，但那个作品我们在PS2和XBOX上都发售了。我们对任天堂这次的态度转变表示欢迎，这对大家都有好处。”在E3上，就有很多欧美厂商的新作品也公布了GC版的消息或影像。

现在中小开发商的日子很不好过。就拿目前很多泛滥的游戏类型来说，热门的游戏类型就会有厂商扎堆进行同类型游戏的开发，就算是卖得不多，但也能勉强维持生计。而如果这些中小厂商独立去开发一些原创性较高的游戏，则成功的机会就很渺茫。如果有了任天堂的援助和支持，很多中小厂商的好的想法、创新的想法就都将有机会得到实现，同时也有GC这个平台供他们展现自己的实力。这对游戏业界、任天堂和中小厂商来说，都是非常有好处的。

任天堂近来的种种行动表明，任氏帝国正在苏醒。也许，这就是任天堂起死回生的转机？

依靠“俄罗斯方块”和“MARIO医生”等热销软件支持的GB，在发售的2年后取得了500万台的成绩，GB的设计即便放到现在来看仍旧是非常有远见的，最初的液晶画面和外观也显得很有水平。设计者横井军平在当时断然提出了今后掌机的成功关键在于电池的使用时间和便携度上。事实也证明了他的看法：1年后SEGA推出的GG在机能上超过了同时期所有主机，但却因电池使用时间过短而失败。

GB的日子也不好过，在经过热潮之后的第5年，销售数量和软件数已经跌到了谷底。谁都认为GB完了。但就在此时，“口袋妖怪”出现了。

它改变了整个掌机业的走向。在它出现之后掌机业也进入了又一个短暂繁荣期。BANDAI的WS、SNK的NGP等主机纷纷推出，GB的独占态势几乎被打破。甚至连PS和DC的记忆卡，都以非常规掌机的形式出现，一时间风声鹤唳。

任天堂VS○○○ 掌机战争的历史

2005 2000 1999 1998 1990 1980

- 2004年末？ NINTENDO DS
- 2003年2月14日 GAMEBOY ADVANCE SP（NINTENDO）
- 2001年3月21日 GAMEBOY ADVANCE（NINTENDO）
- 1998年4月14日 GAMEBOY LIGHT（NINTENDO）
- 1998年10月21日 GAMEBOY POCKET（NINTENDO）
- 1996年7月21日 GAMEBOY POCKET（NINTENDO）
- 1989年4月21日 GAMEBOY（NINTENDO）
- 1980年4月28日 GAME＆WATCH（NINTENDO）
- 2004年末？ PLAYSTATION Portable
- 2002年7月12日 SWAN CRYSTAL（BANDAI）
- 2002年7月12日 SWAN CRYSTAL（BANDAI）
- 1999年1月23日 POCKET STATION（SCE）
- 1999年3月4日 WONDER SWAN（BANDAI）
- 1999年3月19日 NEOGEO POCKET COLOR（SNK）
- 1996年3月29日 KIDS GEAR（SEGA）
- 1996年11月23日 TAMAGOTCHI（BANDAI）
- 1998年10月28日 NEOGEO POCKET（SNK）
- 1998年11月27日 Dreamcast VMU（SEGA）
- 1999年3月19日 NEOGEO POCKET COLOR（SNK）
- 1990年10月6日 GAMEGEAR（SEGA）
- 1990年12月1日 PCE GT（NEC）
- 1991年12月13日 PCE GT（NEC）


如果谈到胜算的话，PSP有理由拿到SCE想要的市场……的，在这一点上我相信SCE可以做得很充分，价格并不完全会成为阻碍硬件普及的理由，当然也不能太贵。可以确定的是PSP不会失败。

但实际上情况并没有像MD和PCE对FC形成的威胁那样，后GB时代并没有出现真正对任天堂产生威胁的对手。说是任天堂的技术有优势也好，说是战略得当也罢，但不可否认的是，口袋妖怪对任天堂霸业的稳固居功至伟。

而在竞争对手推出新硬件的流言之中，任天堂适时地将GB彩色化、机型多样化，乃至到最后GBA的出现。这一切都有效地塑造了任天堂掌机的形象，招来了很多开发商的支持。

一切都成就了任天堂的掌机帝国。现在GBA已经是雷打不动的掌机老大了，其高性价比，和GB的互换性以及方便移植SFC软件的特性都使其成为掌机玩家的不二首选。GBA发售后的第4年，新一代的掌机大战又将拉开帷幕……

从开发商以及其预定推出的软件来看大战前景



表明加入PSP的有123社共计59款软件

作为PS系家族在掌机领域的第一款作品，PSP已经拥有123家厂商加盟（其中日本国内厂商数量为59家），并且公布了59个软件开发项目。令人兴奋的是，在目前公布的软件名单中，拥有相当多的大作续篇。包括GT赛车、大众高尔夫、三国无双、山脊赛车、永恒传说、合金装备以及恶魔战士等等，其中很多作品都是在家用机上曾经叱咤风云的重量级软件，而这些软件的系列作品在不同平台上合计已经销售出了4000万本以上。另外值得注意的是PSP的软件类型覆盖面也很好，ACT、AVG、SLG等类型游戏都可以找到。

SCE曾经大举宣称PSP可与PS2匹敌，这样的对等形式很容易让人拿PSP与PS2扯上关系，因此PSP上公开的软件更多与家用机有所瓜葛也是在所难免。PSP拥有强劲的机能来吸引厂商为其开发高画面素质的软件，这一行为不仅仅是对其他掌机在画面表现力方面的羞辱，对于先流行主机PS2来说也是一大挑战。毕竟如果玩家真的在PSP上玩到了与PS2同样效果的游戏，那么家用机在硬件性能上的优势将完全不覆存在，进而冲击到SCE自家产品也绝非毫无可能。

尽管如此，厂商们对PSP的态度还是可以非常明显的从软件列表中看出的。目前公布的PSP软件阵容，大部分都是在家用机上早已取得成功的作品，厂商对于拥有强力机能的PSP的保守态度在整个软件开发中弥漫着。续作泛滥的趋势会在PSP上重演？比较于强调双屏、触摸等全新乐趣为卖点的NDS来说，PSP在硬件的创新程度方面的确显得太过规矩了，尽管其融合了大量高科技要素，并且可以实现更多功能，但在游戏体验方面，PSP显然还是走得老旧的掌机模式。但如果PSP仅仅成为PS2的掌机版本，而没有拿出任何拥有掌机特性的卖点来的话，要想在与GBA和NDS的竞争中胜出则非常困难。

另外，值得关注的还有曾经为SCE家用机市场继位立下汗马功劳的SQUAREENIX的动向。虽然同时发表了参入NDS和PSP的软件开发阵容，但目前居然还没有正式公布一款针对PSP开发的游戏软件，FF、DQ等名作却都在NDS上发表了最新作品，这样的举动实在是令人难以理解。难道是连软件大户都对PSP不够看好？甚至要抛弃自己的股东SCE？或许一切谜底还得等到东京展上才能真正揭开吧……

日本厂商宣布为PSP开发的游戏情况(59款)	
厂商	游戏名称/类型
IDEA FACTORY	新天魔界(SLG)
ARIKA	TGM-K(PUZ)、TECHNIQUE CUTE(音乐动作)
EA	泰格伍兹PGA TOUR R(SPG)、极品飞车 地下竞速(RAC)
CAPCOM	VAMPIRE CHRONICLE(FTG)、恶魔猎人(ACT)、幻侠乔伊(ACT)
元气	首都高赛车(RAC)
KOEI	三国志(SLG)、真·三国无双(ACT)、麻雀大会(TAB)
KONAMI	伊苏-那比西迪姆的匣子(A·RPG)、麻雀格斗俱乐部(TAB)、迷宫型探索怪物射击(FPS)、合金装备 卡片(未定)、力量职业棒球系列(棒球)、胜利十一人系列(SPG)
CYBERFRONT	Colon(PUZ+ACT)
SUCCESS	雀MATE(TAB)
Sunrise Interactive	新型模拟游戏(SLG)
SQUARE-ENIX	未定(不明)
Spike	RS Revolution(RAC)
SEGA	噗呦噗呦狂热(ACT+PUZ)、Project S(不明)
SCE	GT赛车4便携(RAC)、攻壳机动队SAC(FPS)、萨鲁盖(ACT)、萨鲁盖切(ACT)、德比(赛马SLG)、天键地门(A·RPG)、TALKMAN(不明)、随身玩伴(对话游戏)、波波罗克洛伊斯物语(RPG)、大众高尔夫(SPG)
TAITO	PUZZLE BOBBLE(PUZ)
TOMY	动作游戏(ACT)
DORASU	多拉斯柏青哥(TAB)
NOWPRO	超能力许可(PUZ)、怨灵之村(恐怖AVG)
NAMCO	新文字猜谜(PUZ)、新山脊赛车(RAC)、T.O.E.(RPG)
日本SOFTWARE	魔界之声(S·RPG)
HUNDSON	天外魔境(RPG)、炸弹人(ACT)、炼狱The Tower of Purgatory(A RPG)
BANDAI	嘎嘎布(RPG)、机动战士高达(未定)
BANPRESTO	超级机器人大战(未定)
FROMSOFT	AC FORMULA FRONT(机器组装SLG)
Marvelous Interactive	A.I.系列围棋(TAB)、A.I.系列将棋(TAB)、A.I.系列麻雀(TAB)、川之垂钓系列(RPG)、成为驾驶员吧系列(SLG)、牧场物语系列(SLG)
YUKES	职业摔跤(SPG)
WORKJAM	侦探神宫寺三郎(AVG)

↑以上游戏的名称全部为暂定名，今后存在变动的可能。



NDS的情况是100社以上软件120款以上

从目前任天堂公布的厂商和软件阵容上来看，NDS显然已经超越了PSP，尤其是在软件名单方面，以多出一倍的数量拿到了压倒性的优势。当然，SCE已经表示“真正的游戏东京展见”的言论，因此现在双方的比较显然还不是非常充分。

不过，厂商的态度仍旧是我们必须留意的。同样是SQUAREENIX，今年6月，和田社长在股东大会上发表了“SQUAREENIX与SCE并不是所谓头号合作者的关系”这样的讲话，从中不难看出，厂商对于硬件依旧抱着“有奶便是娘”的宗旨。而这样的做派不免让我们联想起来当年的SQUARE，弃任天堂而去的突然袭击会不会再次上演也还真是难以定论，但SQUAREENIX对于这样的观点依旧未变，就值得SCE警觉了。现在有奶的，无疑成了任天堂。（SQUAREENIX绝大数名作均已公布NDS版）

任天堂的优势无须多说就是在原GB帝国的基础上构建的庞大的消费群体，光是这一点就足以让PSP喝一壶。另外，被业内人士广为看好的“任天堂对掌机游戏的理解之透彻是无人可敌的”这一看法也不能忽视，任天堂执掌掌机市场十五载，在对掌机硬件的研发推广，以及软件开发和风格把握上，都远比其他厂商更加了解。况且毕竟任天堂手心里还牢牢攥着几千万的掌机玩家，即便是老本，这般雄厚也让其他厂商难以望其项背。

NDS的软件阵容非常庞大，DQ、FF、三国无双、MARIO以及洛克人等系列游戏在不同平台的累计销量达到4600万台，足以抗衡PSP。不过，比较忧虑的是NDS上的一些软件虽然名头很响，但在销售成绩上已经开始走下坡路，而绝大多数热销的软件则主要集中在PSP上。

这样看起来似乎对NDS有些不利，不过NDS拥有举世无双的双屏幕搭载配置，在今后的软硬件拓展方面将拥有更多的可能。而且与PSP软件上的保守作风相比，NDS的软件则几乎都高举创新大旗，这些集中了大量新点子和新想法的软件，今后很有可能会对掌机游戏的发展产生巨大影响，甚至左右局面。



二者共存的局面不可改变？

NDS和PSP都有着自己独到的优势，也都有着自己的局限。从长远来看，两者都将有自己的固定用户群，并在竞争中共存相当长的时间。双方僵持的局面



尽管可能是任氏掌机家族史上最“昂贵”的掌机，NDS独特的配 提供了更宽广的空间，也正因为如此任天堂若想在市场上完全对抗甚至是打败索尼的话，NDS与GBA2的兄弟合作是不可避免的。

特别策划

★PSP公布软件系列销售记录

恶魔猎人系列

机种	名称	累计销量
PS2	恶魔猎人2	439931
PS2	恶魔猎人	1567918

MGS系列

机种	名称	累计销量
PS2	MGS2 SUBSTANDS	174291
PS2	MGS2 花絮版	24773
PS2	MGS2	817734
PS	MGS 强化版	134320
PS	MGS	675701

噗哟噗哟系列

机种	名称	累计销量
XB	噗哟噗哟	1525
GC	噗哟噗哟	17462
DC	噗哟噗哟	1052
PS2	噗哟噗哟	189974
GBA	大家都来噗哟噗哟	74177
PS	噗哟噗哟SUN	151329
PS	噗哟噗哟BOX	44030
GB	噗哟噗哟	26587
PS	噗哟噗哟	42912
DC	噗哟噗哟DA	6916
GB	噗哟噗哟外传	11326
WS	噗哟噗哟通	38712
DC	噗哟噗哟	76600
GB	噗哟噗哟SUN	110349
SFC	噗哟噗哟通	283697
SS	噗哟噗哟通	240052
SFC	噗哟噗哟 鲁鲁鲁	147956
MD	噗哟噗哟通	161501
GB	噗哟噗哟	168704
PCE	噗哟噗哟CD	144696
SFC	噗哟噗哟	1289848
GG	噗哟噗哟	84502
MD	噗哟噗哟	180783

GT系列

机种	名称	累计销量
PS2	GT赛车4	358265
PS2	GT赛车 2001 TOKYO	357822
PS2	GT赛车3	1316509
PS	GT赛车2	1766598
PS	GT	2029692

大众高尔夫系列

机种	名称	累计销量
PS2	大众高尔夫4	1103166
PS2	大众高尔夫 ONLINE	61354
PS2	大众高尔夫3	986337
PS	大众高尔夫2	984977
PS	大众高尔夫	1624907

传说系列

机种	名称	累计销量
GC	神乐传说	330201
GBA	幻想传说	150658
GBA	世界传说	42242
PS2	宿命传说2	750979
GBA	世界传说2	195334
PS	永恒传说	79615
PS	宿命传说	722430
GB	幻想传说	141027
PS	幻想传说	546314

山脊赛车系列

机种	名称	累计销量
PS2	山脊赛车 进化	112659
XB	山脊赛车 进化	8546
GC	山脊赛车 进化	13260
PS2	山脊赛车5	693096
PS	山脊赛车4	794364
PS	山脊赛车3	874136
PS	山脊赛车 加强版	632625
PS	山脊赛车	973012

天外魔境系列

机种	名称	累计销量
GBA	天外魔境 青之天外	71585
PS2	天外魔境2	161504
GC	天外魔境2	36729
SS	天外魔境 第四默世录	286180
SFC	天外魔境ZERO	287306
NGO	天外魔境真传	16429
PCE	天外魔境2	203834
PCE	天外魔境	158620

装甲核心系列

机种	名称	累计销量
PS2	装甲核心	125373
PS2	装甲核心3 沉默战线	160843
PS2	装甲核心3	206680
PS2	装甲核心2 ANOTHER AGE	169908
PS2	装甲核心2	198402
PS	装甲核心 MASTER OF ARENA	124177
PS	装甲核心PROJECT PHANTSAMA	73301
PS	装甲核心	142629

超级机器人大战系列（掌机版）

机种	名称	累计销量
GBA	超级机器人大战D	226290
WS	超级机器人大战C3	12058
GBA	超级机器人大战OG	253687
GBA	超级机器人大战R	352987
WS	超级机器人大战CFWC	16334
GBA	超级机器人大战A	352015
GB	超级机器人大战总集	13283
WS	超级机器人大战C2 第3部	54257
WS	超级机器人大战C2 第2部	69193
WS	超级机器人大战C2 第1部	108416
GB	超级机器人大战ring butler	153634
GB	第2次超级机器人大战G	67400

★NDS公布软件系列销售记录

马里奥赛车系列

机种	名称	计销量
GC	马里奥赛车 双重冲击	784103
GBA	马里奥赛车ADVANCE	709263
N64	马里奥赛车64	1239738
SFC	超级马里奥赛车	3524172

银河战士系列

机种	名称	累计销量
GBA	银河战士 零点任务	58546
GC	银河战士PRIME	86818
GBA	银河战士 融合	154862
SFC	超级银河战士	508698
GB	银河战士PRIME2 回声	102550

超级马里奥系列

机种	名称	累计销量
GBA	MINIFC超级马里奥	575170
GBA	超级马里奥ADVANCE4	583959
GBA	超级马里奥ADVANCE3	516332
GC	超级马里奥SUNSHINE	810308
GBA	超级马里奥ADVANCE2	770968
GBA	超级马里奥ADVANCE	834195
N64	超级马里奥64（对应振动包）	255835
N64	超级马里奥64	767450
SFC	超级马里奥耀奇岛	799597
GB	超级马里奥世界3	305430
SFC	超级马里奥精选	1347828
GB	超级马里奥世界2	1580022
FC	超级马里奥USA	379105

动物之森系列

机种	名称	累计销量
GC	动物之森e+（同捆e卡）	320591
GC	动物之森+	692067
N64	动物之森	161558

逆转裁判系列

机种	名称	累计销量
GBA	逆转裁判3	162375
GBA	逆转裁判2	176886
GBA	逆转裁判	58867

SONIC系列

机种	名称	累计销量
PS2	SONIC HEROES	41839
XB	SONIC HEROES	1492
GC	SONIC HEROES	67088
GBA	SONIC BATTLE	76397
GBA	SONIC PARTY	8292
GC	SONIC大冒险DX	71909
GBA	SONIC ADVANCE2	203055
GC	SONIC精选	89250
GBA	SONIC ADVANCE	201850
GC	SONIC大冒险2	291126
DC	SONIC大冒险2	82318
DC	SONIC shuffle	10630
DC	SONIC大冒险	455005
MD	SONIC与泰尔斯	15987
MD	SONIC3	136203
MD	SONIC CD	16368
MD	SONIC2	112583
GG	SONIC2	48462

怪物农场系列

机种	名称	累计销量
PS2	怪物农场4	174458
GBA	怪物农场ADVANCE2	117383
GBA	怪物农场ADVANCE	174784
PS2	怪物农场	142714
PS	怪物农场JUMP	10466
PS	怪物农场战斗卡片	55120
GB	怪物农场战斗卡片GB	155518
PS	怪物农场2	588551
PS	怪物农场	722112

游戏王系列

机种	名称	累计销量
GBA	游戏王专家版3	64559
GBA	游戏王8	141851
GC	游戏王 虚构的闭塞王国	55601
GBA	游戏王7	293807
GBA	游戏王6	377034
PS2	游戏王 被继承的记忆2	104924
GBA	游戏王5	411883
GBA	游戏王双六	155133
GB	游戏王4	2412952
GB	游戏王3	933511
GB	游戏王 怪兽胶囊GB	205235
PS	游戏王 被继承的记忆	489227
GB	游戏王2	1414319
GB	游戏王	1535819
PS	游戏王怪兽胶囊	269258

洛克人EXE系列

机种	名称	累计销量
GBA	洛克人EXE 蓝	475026
GBA	洛克人EXE 红	427047
GBA	洛克人EXE GP	49932
GBA	洛克人EXE3 黑	157129
GC	洛克人EXE	79752
GBA	洛克人EXE3	500103
GBA	洛克人EXE2	442168
GBA	洛克人EXE	224382

真·三国无双系列

机种	名称	累计销量
PS2	真·三国无双3 帝国	325303
PS2	战国无双	1040475
PS2	真·三国无双3 猛将传	536424
PS2	真·三国无双3	1153834
PS2	真·三国无双2 猛将传	723693
PS2	真·三国无双2	957260
PS2	真·三国无双	363151



以高性能和时髦为卖点的PSP的理念本身就决定了其 解决好耗电量这一对掌机而言致命的要素之前，再多华丽的画面也不过是镜花水月——毕竟没有谁会花更高的价钱买台掌机当家用机使吧？

应该会很精彩吧？（笑）

不过，目前PSP的软件开发现状并不乐观，开发支援等工作SCE做得还不够到位，如果持续这样下去的话，恐怕又会出现当初PS2第一年软件支持力度不够的窘境。而若NDS推出像"口袋妖怪"那样的超级大作的话，局势向NDS方偏倾并非没有可能。

过去～～未来～～NDS的走向

放弃了业已成熟的GBA平台，而推出NDS的任天堂，很明显的意在用新技术来打开市场。但目前不可否认的是游戏市场并不是非常景气，而对于新的主机，也需要进行新的技术开发出新形态的软件。这对某些厂商来说，很可能是负担，或者说是灾难。



NDS的双屏负担……

其实对于开发商来说，根本就不用考虑是什么硬件，是什么性能，只要这个主机还在卖，还能赚钱，就会在上面推出游戏。从某种意义上说，如果平台机能不足的话，厂商反而还可以省事了。因为完全可以省去不必要的CG、动画等内容，而专心于开发游戏本身。这样不仅节约了大笔的开发经费，销售的风险也降到了最低。

但NDS却是一台机能很强，并用到了双屏幕和触摸屏等尖端技术的主机。因此玩家有理由要求厂商将这些技术充分利用到作品当中，而这无疑会大大加重开发者的负担，并且对技术层面的要求也会很高。虽然说创意可以是无限的，但创意的出现并不是随要随有的，尤其是像NDS这样创新要求非常高的主机，很显然对某些擅长模仿的厂商来说并不是一个理想的平台。软件在初期会出现大量的效仿作品，这是预料之中的，有玩家表示"NDS的点子都在瓦里奥制造中被任天堂挖尽了"。显然，很多厂商还是要从任天堂原厂的游戏中来得到开发的灵感。因此，NDS的软件或许会因为这些特点而受到拖累。

另一方面，频繁地用到双屏幕等机能的话，从某种意义上来说对玩家也是个负担。目前很多人反映"游戏越来越复杂了"，导致他们对游戏没有兴趣。这点也是绝对不能忽视的。创新机能自然会带来全新体验，但对于一部分人来说这也会使得游戏变得更加复杂。尤其是当玩家在已经习惯了一个模式的情况下，全新的游戏方式如果想迅速普及是非常困难的。在这样一个环境下，DS的强大机能就成了一柄双刃剑，如果开发的软件一旦失败，不仅名誉受损，高额的前期投入也很可能成了打狗的肉包子。



任天堂不是吓大的

既然敢出来设局，就绝不会给人家吓跑。老任腰里揣着低价格和众多的百万巨作，自是有恃无恐。从前有媒体做过一个厂商调查——"如果做出比较差的游戏怎么办？"而在当时，只有任天堂一家拍着胸脯敢说："我们不可能做出垃圾游戏！"

任天堂之所以敢发出豪言，自然因为任天堂超群的财力保证了这一切。任记多数的游戏虽然有固定的开发周期，但在开发费用上一般却没有限制，更何况做得不好可以延期修改，要不就干脆取消计划。如此怎么可能有垃圾游戏出现？

还有任天堂独特的广告风格。一般厂商都是对大作滥用广告轰炸，老任却是：如果某个游戏卖得不好，我就狂放这个游戏的广告，直到卖出去多少份为止。这一方面显示出老任独特得有点另类的经营理念，更说明老任游戏少，可以精工细作，从策划开发直到宣传营销，都可以做得很细。这点是工业化程度很高的PSP软件所比拟不了的。

任天堂的有恃无恐，从很大一方面保证了NDS的前景。NDS究竟会成为一个时代的先驱，还是成为GC那样碌碌无为的中庸主机，这一切都要看任天堂对其的投入。但我们现在可以讲的就是：买NDS的话，相信你不会吃亏。

从岩田社长的发言以及众开发商的意见来推断任天堂的新战略



任天堂开始逐渐接受玩家们的意见

2004年2月中旬，岩田聪破天荒地正式公布NDS的消息。之后的E3上，NDS不仅现身，还提供了试玩。这一下就在会场中引起轰动，无数观客都围在任天堂的展台周围。现场排起了长队，据说为了试玩10分钟，有些人要排上好几个小时……

这些比较顺应人心的做法，正是任天堂在2003年痛定思痛而来的。面对多年来经营不善的局面，任天堂也只得改变自己的固执。不仅更多游戏加入了"交流"要素，更注重了和用户的交流。像推出"PSO"、"FF"等含有通信要素的作品，这就是采纳了众多玩家的意见回馈而来的。

任天堂一改自己多年来顽固的老头子形象，开始注重玩家们的意见，不管从哪个层面来讲这都是非常积极的。



原始的游戏性正是卖点

实际上这些应民意而推出的游戏取得的效果还是相当不错的，但还是比不上"FAMICOM MINI"系列软件所造成的轰动。不仅经历过FC时代的20岁以上人群很热衷于此系列，10几岁的人群也占了消费人群的很大比重。意外地，一个怀旧的系列却取得了任天堂一贯追求的"全年龄同乐"的目的，这恐怕是谁也没有想到的。

游戏自FC诞生到今天，已有20多年的历史。其中手柄从十字键开始，一直到后来的各种键位增加，或是增加类比摇杆等各种手柄，都担负着连结玩家和游戏主机，传达玩家意愿的职能。曾有文章分析过："比起收看电视节目来说，用手柄玩游戏要给使用者增加更多负担。如何把这种负担转化为乐趣就是游戏工作者所要重视的问题了。"



任天堂仍旧保持着十字键的使用，但掌机今后会是摇杆的天下吗？

但实际上远没有这么严重。很多对操作技巧要求很高的游戏，比如格斗游戏等，依然会有玩家愿意练习、挑战。这说明实际上用手柄操作已成了游戏不可分割的一部分。像"FAMICOM MINI"和十字键手柄这样给玩家带来"原始的游戏感觉"的产品，反而在现在会很受欢迎。



任天堂带来的"异质的体验"



岩田社长誓要革命的讲话显示了对新掌机今后的成长期待。

"异质的体验"，这是任天堂宣传NDS时一再强调的理念。的确，我们有理由期待拥有双屏幕、触摸屏、无线通信的NDS和强调"我们有责任来改变目前游戏界的现状"的任天堂联手给我们带来一些新的惊喜。

其实比起当年的传统玩具来说，任天堂带来的FC就已经在从前给过我们一次"异质的体验"。现在在更加尖端的科学技术引领下，强



对于PSP来说，个人始终觉得价格和电池问题将会成为对其未来 稳定的fans购买群之外如何吸收边缘购买力，单凭时尚的外形明显是不够的。此外试图推行新的媒体格式也势必会引起多方面的成本问题。

调“意外性”和“创新”的任天堂一定会更有一番作为的。至少比起单纯追求商业利益的那些厂家来说，任天堂是要进步得多的。



NDS对于开发商的意义

首先触摸屏的出现，实际上拓宽了开发商们的开发路线。利用其可以推出手写板、绘画板等吸引低龄用户的产品，也可以将之运用为网路输入终端。

在常规的游戏开发过程中这个机能也将发挥莫大的作用。其独特的特色等于给众多制作人提供了一个更新、更广阔的平台，有些想法的制作人是绝对不会放弃如此好的一个展现自身才华的机会的。

实际上NDS的发布使得很多玩家重新对游戏产生了期待，这本身就是对开发商的一个促进。相信在这么多因素的共同作用之下，在不久的将来一定会有优秀的、有创意的软件出现在NDS上。





新掌机究竟革命还是将任记推入火坑?

过去～～未来～～PSP的走向

PLAYSTATION PORTABLE（以下简称PSP），对于游戏开发者及游戏玩家来说，真的是梦幻级的新主机吗?想必过去无法实现的种种机能现在都将变为现实，但这些确实是我们所需要的吗?随着站在越来越多的角度进行更深入的思考，不禁会产生这样的想法：怎么看PSP也不像是一台“游戏机”。



PS2做的有些过分了

编者并不是游戏开发者等负责游戏项目的人士，因此，作为玩家或编辑则能听到更多来自玩家层的呼声。很大部分玩家都会感觉到，PS2作为一部游戏机来说是不是可做的事情有些过多了些?游戏机是销售游戏软件的基础和平台，厂商的目的应该只是把游戏卖给消费者才能够从中获得利益，换个角度讲的话，游戏消费者的多少将会影响到厂商的游戏投资费用的多少。游戏硬件高性能化，高成本化，软件开发商随之推出的作品也会增加，开发费用方面自然也会提高不少。若此时推出的游戏卖不动的话，开发费用也就无法回收。特别是PS2的游戏软件阵容方面，厂商将大量的资金投入到一些不必要的内容中，反尔在游戏系统等需要下功夫花力气的方面有所忽视了。这样一来，大量的华而不实的作品将会出现，结果这些游戏的销售成绩不佳直接导致了厂商财政赤字的出现。盲目追求销量开发出来的缺乏内容的作品同时会渐渐将一些原本对游戏很有兴趣的玩家疏远。总之，开发环境不是单独依靠哪一方面力量就可以改变的，而目前不良的开发环境和思路正是造成近年来游戏业衰退的原因所在。

反观掌机方面，由于主机成本、电池能力等问题的考虑，这在一定程度上决定了掌机不适合具备太高的机能，而机能不高则相应会减少软件的开发成本，如此一来，厂商就可以将这部分资金投入到更多的原创作品的开发之中。但随着PSP的出现，掌机领域的这一优点也将慢慢消失。如果不从消费者的角度考虑的话，这样的情况对于厂商来说绝对不是一个好消息。



具有SONY最新技术的最新锐主机

“PSP更适合在家里玩”——SCE如此表示。一款掌机居然要和家用机来抢位置，这样的定位大概也是很少见的。或许正因为如此，PSP被赋予了与PS2性能非常近似的3D引擎。但由于PSP绝大多数的作品都仅仅是提供演示片段而已，因此PSP究竟能够达到什么样的程度现在仍旧是未知数。不过编者通过各游戏厂商的途径已经明确感觉到，要开发PSP的软件之前所需要的准备工作，其难度之高不逊于开发一款PS2游戏。

PSP作为一部具有无线局域网等最新功能的多媒体终端，即使其硬件大卖，也无法直接带动软件销量的上升。之前具备上网功能的DC无法摆脱软件销售的颓势便是一个先例。从这点出发来看的话，“高价格、高性能”的便携机出现的是否适时就有待进一步商榷了。

此外，即使具备高性能但却无法施展的话，那所谓的高性能也就变得没有意义了。有例在先：PS2曾搭载有能与PC接驳的端口，但是实用性却欠佳。上面提到过PSP具有无线局域网功能，看似方便，但是终究无法同笔记本电脑相比。对于用户来说，这点功能到底是有用还是没用现在似乎还真是不好说……



就SCE目前的开发姿态来看，其未来会是怎样的呢?

SCE所面临的问题还不止这些，在所持开发姿态上同样存在着不足。所谓SCE的“前端作品”到底都是些什么呢?这些看上去很“先进”的作品中所存在的问题，体现了游戏开发者所承受的压力。首先，开发者将游戏企划拿给SCE看，审查通过后正式开始游戏的开发工作。开发费用并不完全由SCE负担，它最多只会介绍一个比较合适的融资商。这样的话，游戏制作方难免要陷入开发资金紧张的困境。作品完成后，销售好的话还好说，一旦游戏卖得不好的话，制作一方将承担损失，最后手中所剩的就只剩下贷款而已。

SCE简单的审核制度会使得PSP比NDS得到来自更多开发商的支持。在当初PS时期，那些不能为SFC开发游戏的厂家纷纷投到SCE门下，制作出许许多多各式各样的游戏，其中更有一些借此机会一跃成为业界的“TOP MAKER”。现如今，只要有钱谁都可以进行游戏的开发制作，至于之后能否卖的出去则完全不去考虑。

PSP的售价也是一个问题。即使有自己中意的游戏，但考虑到PSP主机昂贵的售价，不少玩家还是会退避三舍吧。也许凭借PS家族的品牌力量，PSP能够取得一个令人满意的销售成绩，但其中会有多少人真正是冲着PSP的软件去购买这部昂贵的硬件呢?

现在，守着一台电视玩游戏已经过时，躺在床上也能够玩游戏的话是再好不过了。但是，像PSP这样大块头的掌机能被日本市场所接受么?



没有什么优势的PSP将如何应对NDS?

左右胜负的关键在于能否获得整体消费群的广泛支持，而不仅仅是吸引一般层次的消费者。虽然很困难……



被软硬件价格所左右的一场较量

既然有人提出了“任天堂会不会败下阵来”的问题，那么我们就必须得到一个答案。究竟那一边会胜出呢?左右这场较量胜败关键的要因在于……



价格

这里所谓的价格包括软件、硬件两个方面。据来自相关人士透露的消息以



相比之下，恐怕NDS最直观的问题也正是在其外形了……。另外双屏的设计到底能有多大程度应用到多少游戏中去，我们对于其还缺乏概念。其实现在的一切猜测都是虚谈，事物出现后自会有其自身的发展。

及从网上看到的相关信息，我们可以了解到，NDS的硬件价格将会保持在2万日元以内，而PSP的硬件销售价格则会在3万日元左右。在价格上的对比是显而易见的。

NDS方面，在发售初期，真正能够完全发挥出NDS实力的作品不会有很多。但是由于它可以向下兼容GBA游戏，因此从前的一些游戏软件仍将会在一定时期内唱主角。这样，NDS的价格基本可以定制在与GBASP相当的水平。

至于PSP，我们真的能拿到具有与当初宣传时一样机能的机器吗？在这之前，PSX尝到失败苦果的一个原因正是实际商品机能低于先前宣传中所公布的。有了这个教训，即使现在SCE一再声称不会在机能方面有所变动，但是我们仍然有理由在这个问题上打上一个问号。

另外，SCE就其使用提出了“在家中进行游戏”的概念。这难道不会与PS2产生矛盾么？现在家用机游戏较从前的确有了很大程度的发展，在家中玩游戏的人也不断增加。但是试想一下，有谁在家中会把PS2丢在一边、转而去盯着PSP的屏幕玩游戏呢？相比较而言，用PSP看看电影、听听音乐反而能让人对它产生点期待。给一个机器加上这么多机能，其价格自然会提高。另外，作为掌机，其在电源方面同样存在问题。

不能不提的还有UMD。目前，各个厂家都在致力于DVD媒体在游戏业界内外的普及。而SCE在这时偏偏又推出了所谓的UMD。这个在价格方面没有什么优势的新媒体大概也不会受到太多人的欢迎。

在15年中一直处于掌机市场领头羊位置的任天堂也感到了以往所没有过的不安，问题就出在“电池”上。当初GBASP由于采用了前光灯的设计，所以在电池使用时间上出现了些问题。不过这对于任天堂来说，也将成为一次难得的经验。

任天堂现在正在处于考虑采用新媒体取代卡带，他们觉得卡带不仅在容量方面存在弊端，超过5800日元的价格会疏远玩家。能做出这样的判断足可以显示，真正专著于“游戏”的NDS与强调“多功能”的PSP是存在很大不同的。



究竟谁将取胜呢？

任天堂在掌机事业方面有着自GB时代至今，长时间所积累起来的丰富经验。这使得任天堂可以对很多事情做出正确的判断。而SCE也有着多年硬件经营带来的经验。但是这些还不足以作为最终判断双方胜负的依据。下面让我们来看看有可能导致双方失利的因素。

NDS方面，影响其普及的关键是像“口袋妖怪”这样的“杀手锏”。如果顺利，至少200到300万的普及量将使得游戏厂商也能同时尝到巨大的甜头。惟一有可能成为“瓶颈”的就是价格。不过就这一点，在前面的文章中已经说过，任天堂是不会在价格上难为用户的。如此看来，NDS方面似乎没有什么不利的方面……

PSP又如何呢？除了硬件价格较高的问题外，之前所提到的UMD也同样不能被忽略。问题在于其他厂商是否能够接受这个新来的UMD。抛开利用无线LAN来交换电影、音乐等数据不提，要想在游戏之外，推广UMD，在目前看来是不现实的。以后姑且不论，从新硬件发售起计算，在之后半年的时间内，看来还是任天堂会占据上风。

在今年日本最大的游戏盛事——“东京游戏展”上，两部新掌机的可实际操作展品都将亮相。不知届时二者的具体发售时间及价格等是否能得到确定。

总之，本次东京展将成为NDS与PSP的全面决战！

通过久多社长与细谷宣传部长的发言看SONY的战略

把“让用户拥有一切”作为本公司的最终目标是SONY历来一贯的风格。PSP能否再次掀起当初PS2那般的热潮？

任天堂在掌机开发过程中，奉行公司历来一贯的“以游戏为中心”的概念。而SCE想要通过PSP传达给用户的却是“LIFE STYLE”（生活方式）的思想。SONY的一个有利之处便是其在全世界范围内的知名度。想必大家都知道，SONY是从生产收音机开始，使一个在战后废墟中建立起的小工厂逐步成长为处于世界领先地位的成功企业。在60年代初期，能够让一家人聚在一起享受到乐趣的便是收音机。SONY人正是看到这一点，适时地推出便携型收音机。那时的SONY所要传达给用户就是一种“生活方式”，人们不必再为了听收音机节目去调整自己的日程安排，反过来大家可以根据自己的日程安排去选择收听自己喜欢的节目。



久多良木先生满脸笑容，背后酝酿着PSP霸业的宏伟蓝图。与任天堂的宿命一战将决定胜者究竟站在哪一边。

之后，SONY不断推出了WALKMAN、DISKMAN、MD-WALKMAN等许多便携产品。但是现在的SONY，不再是去迎合广大用户的需求，而是反过来让用户们去接受他提出的一些概念、想法等。

随着技术不断取得革新、进步，就媒体这一个领域而言，SONY所提出的“让SONY的用户拥有一切”的设想也在不断扩大。在看到松下等一些大公司遭受到挫败纷纷推出的情况下，SONY仍旧决定要利用PS实入电视游戏领域中。这也正是其整个战略中的重要一环。同样是出于战略上的考虑，PSP成为了一部用以达成“形成用户生活中的一部分”这个思想理念的重要道具。

在大约一年前的一次采访中，久多良木先生提到了“希望PSP能像WALKMAN一样被广泛地使用”这个想法。宣传部部长细谷先生也把“能够在便携机上体验到PS、PS2般的游戏感受”作为PSP的优势所在。在久多被任命为SONY本社副社长之后，“SCE所推出硬件产品绝不再仅仅只是游戏机”这一战略思想将变得更加突出。新主机的外观便能证明这一点。PSP的崭新设计可以让用户很自信的带到外面使用。在当初难以买到WALKMAN的时候，能够拥有一台是很令人羡慕的。PSP也希望能产生同样的效果。作为便携游戏机来说这可以称得上是一次特例。



SONY拉拢一般用户的PSP战略

目前，SONY对于PSP，更加看中的不是其作为游戏机的一面，而是推崇其体现“次时代生活方式”之理念的一面。这对于广大玩家群体来说是非常遗憾的。

正如之前所说，出于整个战略角度的考虑，索尼将有可能对PSP做出调整，使其在游戏、电影、音乐三方面逐步趋向于平衡。假如PSP在今年12月正式投放市场，与之同时发售的除了寥寥数款游戏外，还有UMD版的“FF7AC”及“蜘蛛人2”电影。而后者也许会被当作是PSP的王牌。在PS2发售之时，电影“骇客帝国”被作为最大的杀手锏。这件事想必SCE不会忘记。（细谷所说的“通过PS2提高画面质量，从而改变DVD市场”这句话便是最好的证明。）消费对象除了定位于游戏玩家之外，还意在吸引那些喜欢追求新鲜事物的人。他们多为20至30岁间的年轻人。这些人在出行时常会使用笔记本电脑之类便捷的工具。PSP提供的短时间的轻松娱乐形式及不必太过集中注意力的特点正适合于这个人群。在E3中，PSP展示了它的音乐、影片播放功能，相必也是出于这方面考虑。

另外，在欧美国家，人们常会因为商务事宜搭乘2到5小时的小型航班。在这样的小型飞机上，前方座椅椅背上没有设置屏幕，旅客无法像乘坐大型客机那样观看电影等节目。在这种情况下，如果有一台可以播放影片的PSP的话，将是很惬意的一件事。

因此，SCE在PSP的设计中，加入了很多出于用户所需方面的考虑，而这不仅仅限于游戏。使用户群中建立所谓“生活方式”的概念是最重要的一个课题。

SONY的这种战略思想与任天堂所采取的以全力致力于“游戏领域”理念是截然不同的。PSP除了具有无线LAN功能外，还搭载了许多其他的，能带给使用者不同体验的机能。不过在游戏软件方面，革新性的东西不是很多。对此，应该有不少人能感觉出来，SONY在这方面还将面临许多许多的问题。



初次涉足掌机领域的索尼就摆出了王者的姿态，强大的机能显 但是多功能带来的负担使PSP就其掌机功能而言，超高的耗电量还有难以接受的价格，似乎使PSP 还未出世就困难重重！



能有UMD专属的动画吗？

SCE如果希望PSP取得成功，并能够扩大销量的话，就必须使消费群体有所改变。SCE一方对这点也有着自己的认识。在细谷先生的论述中，尽管把游戏玩家作为PSP的主要消费对象，但对它下的定义则是："即使是一个成年人上班途中一个人拿着使用也不觉得奇怪的智能机器"。

这里要特别指出的是"成年人独自使用，周围的人也不会在意"。与已经能够取得这种效果的WALKMAN、DISCMAN、MD—WALKMAN相比而言，目前的PSP仍具有太多的不确定因素。如之前提到过的以UMD作为媒体、外部网络功能的运作。越来越多的企业开始注意网络这一重要功能。能够使自己在同类竞争中起决定性作用的是具有相当优势的设计。SONY公司在这方面有过几次的失败经历，其中较为有代表性的便是β制式录像机及在DV方面由于商品拓展不利而产生不良局面。

至于PS2，确实像之前细谷先生所说的那样，它的登场成为引导DVD改变次时代媒体标准的要因。当时，除SCE外，还有很多企业也在积极推行DVD普及工作。来自好莱坞的作品，其DVD售价也由3500至5000日元以上下降到2500日元的水平。其中代表之一是华纳兄弟。而租赁行业的领头羊TSUTAYA也是在这个时候逐步将DVD租赁事业发展做大的。在游戏方面，PS2借助其向下兼容PS软件功能，吸引了不少消费者。

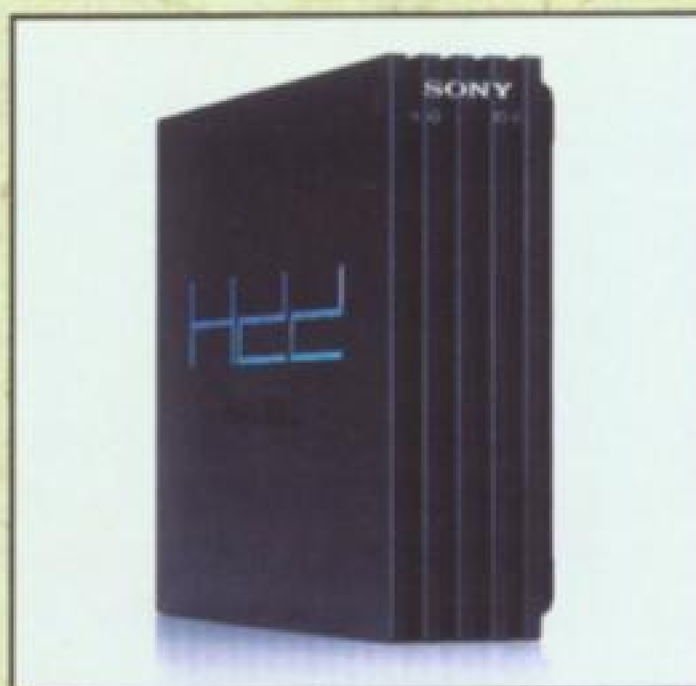


PSP独特的UMD媒体也或许会成为发展的瓶颈，全新的格式在推行起来将会非常困难。

再来看看UMD的情况。单纯依靠高科技手段是无法做到真正的"创新"的。虽然肤浅，但这种利用所谓"最新技术"来进行创造的行为将成为以后的一种流行趋势。

就当前形势来看，要想单独依靠游戏本身内在的东西去打动一般消费者是很困难的事情。在推广PS的时候，SCE为所有的软件生产商提供了一个可供自由竞争的公平环境。这些厂商为SONY提供它所需要的游戏，而缺乏对于市场的考虑。这样开发出来的游戏容易被非核心玩家的一般消费层接受，但是极有可能没过多久就丧失在市场中的竞争力而再也卖不出去。

在DVD渐渐取代录像带在市场上唱起主角的现在，生产销售UMD版电影对于SCE外的其他厂家来说基本上没有什么利润。就此事，久多先生说"我们会尽力维护他们的权利的"。



BB系统已经使SCE在网络方面占了先手。

对于消费者来说，家中既已有了DVD播放机，为什么还要去买UMD版的电影呢？从前的MD，是凭借着特殊的录音功能才在媒体挑战中取得成功，加入UMD能像MD那样具有自己独特的能力，或许在市场上的胜算会大一些。加上版权等问题，UMD的前途将会是比较艰难的。之前提到过在旅行途中使用PSP观看电影，不要忘了，目前很多的笔记本电脑也同样具有DVD播放功能。这样一来，即使是在欧美市场，PSP也将面临严峻的形势。电视向平面化转变、ADSL取代拨号上网，这种种现象都表明，市场越来越注重经济的合理性。就算PSP再好看，超过300美元的价格实在是让人很难承受。毕竟现在的消费者已经很成熟，他们懂得在做出购买行为之前进行冷静的思考。

不管怎样，对于SCE来说，能够成功吸引游戏玩家之外的消费者，就要看它能否得到来自电影发行商的支持、及UMD格式影片会有怎样的表现了。



PSP的成功实现SONY的愿望

到现在为止，已经谈了不少有关于PSP普及问题的东西了，说到底，PSP的普及问题归结于在玩家之外，能有多少人购买PSP。换句话说，如果仅仅把消费对象定位于玩家这个群体，那么在这里讨论这个问题就是毫无意义的了。

当然，对于SCE来说这也是一次机会，抛开新电影媒体这件事不谈，单就拉近游戏与商务间的距离这一点出发来看，就有可能蕴含着极大的利润在其中。一切相关产权、版权都归SONY公司自己所有。单是媒体生产这一个环节上，便可以提高收益。此外如果能够正确的对UMD加以活用，即使不靠大牌电影，也有望获得相当可观的利润。

通过其所倡导的"让用户拥有一切"的理念以及PSP的推出，我们可以感受到SONY的实力。





为了守住掌机霸主的宝座，任氏绞尽脑汁汇集了全新的……出击！但是面对索尼强大的软件阵容，任天堂的游戏明显有下滑的趋势。惟有利用双屏的独特设计为游戏增添新的生命力一法，也许堪与索尼抗衡！

肯德基



全国青少年三人篮球冠军挑战赛

招募中...

2004年赛事由中国篮协与中国肯德基共同主办

该出手时就出手!

肯德基全国青少年三人篮球冠军挑战赛，要你快快报上名来!

每位冠军队队员均可携同两名家人或朋友至泰国普吉岛，免费享受阳光海滩健康之旅;

所有参赛队伍均有机会获得世界知名品牌的篮球运动装备，别错过哦!

报名须知:

1.自由组队、自由取名。球队的队名及队服，不得违背中国法律、法规及社会公德;不得采用餐饮业知名企业名称、品牌及产品;不得侵犯他人的姓名权、名称权、知识产权、名誉及商誉。

2.在活动地区的肯德基餐厅领取报名表，或登陆www.kfcsports.com.cn直接下载打印报名表。按要求填妥后连同每人2张一寸免冠彩色报名照，及本队所有成员的有效身份证明(身份证或学生证)原件及复印件一并交回报名点，相关人员将查验有效证件原件并收取其复印件。

3.活动主办单位已为每位参赛队员购买了赛程期间的《人身意外伤害险》。

4.如有任何变动，以肯德基餐厅海报及报名单为准。

限定条件:

1.年龄限制：16岁-19岁

(即1985年7月1日以后至1988年6月30日以前出生)的男性

2.每人限报一队，违者取消其参赛资格

3.报名选手必须为非专业队员

(即非中国篮协注册的职业俱乐部及省级青年队)

4.队伍限制：每队限报6人（另加1名领队）

5.如有不明，由主办单位最终解释或补充

如不符合上述限定要求，将不得参加本次比赛。

报名截止日期:

2004年9月19日

比赛日期:

常规赛：2004年10月-11月

季后赛：2004年11月-12月(含省际赛、大区赛、半决赛)

总决赛：2004年12月底

请咨询肯德基餐厅接待员，或登陆www.KFC.com.cn 或 www.kfcsports.com.cn





电子游戏软件 编辑点评

7月26日～8月15日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

发售日 / 游戏 / 评论人 / 评论

宇宙巡航机Ⅴ

发售日：2004年7月22日

原名：Gradius V



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：STG
媒体：DVD

被誉为80年代最强射击游戏的经典作品。本作一方面保留了惯有的各种系统设定，一方面又尽可能的更加体贴玩家，是近期不可错过的爽快大作。

PERFECT 7

当年因为“沙罗曼蛇”而欢呼雀跃的玩家，如今将再次重温那种激动人心的时刻。作为史上最经典的射击系列，该游戏不仅能够博得怀旧者的欢心，华丽的画面效果对现代玩家而言也是比较有杀伤力的卖点。虽然没有保险设定，但是“吃枪组合”却给玩家带来了更多的选择，从这点上讲，本作倒是与斑鸠有着异曲同工之妙。

无无 8

沙罗曼蛇系列的最新作，在刚见到的时候我还有点诧异：技术力已退步得厉害的KONAMI怎么能做出如此好游戏？后来才得知是财宝公司代开发，方才恍然大悟：我说怎么有点打闪亮银枪的感觉呢！画面华丽得没话说，如果不是系统完全保留的话根本看不出还是当年的那个沙罗曼蛇。实在是太完美了！只是对于偶这样的菜鸟来说难度有点高，好在玩1小时就能增加一次续关，还算不错。

飞月 8

在精品射击游戏匮乏的现在，本作的登场无异于给对这个领域失去信心的玩家们打了一针强心剂。游戏的画面绚烂非常，射击操作手感也同样自如，关卡弹幕的设定如往日般令人赞不绝口。对子机和各种武器的运用仍然是决定胜负的关键，但只要熟悉了敌机的弹道还是可以轻松过关的。试玩过后不禁感慨，时隔数年激情依旧。

北斗 8

让人颇为期待的一款游戏，上手后发现虽然没有想象中那么出色，不过作品整体的素质仍然是比较高的。游戏画面和音乐没有太突出的表现，系统和系列作品基本差不多，很快就能适应。作为一款3D射击游戏，本作的流畅性还是不错的，不过BOSS战结束后的爆炸存在一定的延迟现象，还好影响不大。系列的硬派风格仍然完全保留，痛快！

爆炎觉醒 奈霸大陆战记ZERO

发售日：2004年7月22日

原名：爆炎覚醒 ネバーランド戦記 ゼロ



机种：PS2
厂商：IDEA FACTORY
类型：A・RPG
媒体：DVD

曾以1000人VS1000人而备受玩家喜爱的《鬼魂力量》系列的最新作，魔王之女西罗再度登场。新作一反常态的采用了A・RPG类型，老FANS们可能一时无法习惯。

PERFECT 5

三国无双的巨大成功，无疑触动了许多厂商的神经，而本作也是跟风作品之一，尽管其到处充斥着粗制滥造的痕迹。动作僵硬、发色单调、情节苍白无力……这些令人嗤之以鼻的缺陷几乎在该游戏中一应俱全。相对丰富的道具使用算是对于玩家的唯一补偿，但是游戏的实际意义却不大。对于这样的游戏而言，放弃或许就是一种解脱。

无无 5

不知道IDEA工厂怎么如此热衷于做一些三流动漫作品的游戏，像本作就根本连原作都没听说过，看来又是一个超级FANS向的。游戏的内容是3D动作，话是这么说，明显就是六国有双嘛！这战斗系统实在是有点像得过分。只是手感做的实在是一般，敌人动辄血槽老长，实在让人没有玩下去的动力。

飞月 7

无语……这真的是偶一直喜欢的《鬼魂力量》系列吗？明明是劣版的《无双》嘛！敌人的攻击实在单调，操作手感也有些迟钝，缺乏应有的爽快感。游戏的难度偏低，剧情分量的把握和视点设定也不是很好。作为该系列第一款正统3D动作游戏，飞月原本对该作抱了很大的期望。如今看来，相信不少老FANS都会大失所望了。

北斗 7

和前作不同，这次的作品尽管仍然算是一款RPG游戏，不过可以很明显的发现动作成分的增加，让RPG呆板的回合制战斗变得更加生动和激烈，可能就是本次变化的初衷吧。游戏中应尽量早的将武器升级，这对于战斗和冒险都将会是极为有利的。主角的“旋回魔斩”这一招在BOSS战时非常好用，不要吝啬。

流行之神 警视厅怪异事件档案

发售日：2004年8月5日

原名：流行り神 警視庁怪異事件ファイル



机种：PS2
厂商：日本一
类型：AVG
媒体：DVD

充满悬疑色彩的电子小说类游戏，玩家将扮演一名刑警，从杂乱的线索中找到关键的证据，并利用推力解开事件的真相。游戏要求玩家具有一定的日语水平。

PERFECT 7

本来对该游戏抱有很高的期待，但真正玩过之后却觉得不过尔尔。事实上，这并不是一款纯粹的恐怖游戏，至少其中的气氛营造并没有人们想象中的那样经典。故事剧本与恐怖惊魂夜差了一个档次，对于角色的性格刻画还算细腻，但是却明显少了一些峰回路转的悬念，进入某些分支后也难免感觉情节的发展略显唐突。

无无 7

一个纯粹的电子小说游戏，根据自己的选择来影响故事的发展。这样的形式往往不大吸引人，但故事讲的是一个警员的破案历程。这些案子或多或少地都比较蹊跷……没错，就是有鬼。实际上作品中收录的很多故事都是日本民间有名的鬼故事，每章也都有科学和灵异两条路线，剧情的差异也是相当大。游戏的收集要素也很丰富，只是不懂日语的朋友就要费点劲了，好在本期有详尽攻略。

飞月 7

各种离奇恐怖的都市传说如今已经不仅仅是惊悚电影的题材了。本作将都市传说与各种案件融合在一起，通过电子小说的形式进行渲染。消费点数选择分支选项和震动机能的设定令游戏愈加紧张，两条路线的剧情也同样引人入胜，使恐怖慢慢渗透进玩家的骨髓。但对中国的玩家而言，通篇的大段日文却是本作最大的致命伤。

北斗 8

作为一名刑警，而且追查的一直都是各式各样怪异事件的刑警，除了要知识渊博、推理能力高超之外，足够强的神经也是必需的。游戏中随着玩家所掌握线索的逐步详细与明了，类似剧情完成度的数值也会逐渐上升，最终揭开谜底。虽然也是恐怖游戏，本作中并非只是讲单纯的鬼故事，大量的法律、心理学以及民俗学等方面的知识在游戏中也会随处可见。

迷惑星人 恐怖制造者

发售日：2004年8月5日

原名：めいわく星人 パニックメーカー



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

颇具创意的另类搞笑作品。玩家扮演一名滑稽的外星人，利用变身的能力和各种道具想办法折腾地球上的人们。游戏轻松幽默，是休闲娱乐的最佳选择。

PERFECT 7

显然，CAPCOM已经找到了创新的突破口，“迷惑星人”中充斥着各式各样的奇思妙想。扮演外星人在大街上出洋相、恶作剧，不仅会让小朋友感到兴趣盎然，对于成年玩家而言同样是一种精神上的释放与解脱。由于游戏发色鲜艳，双人分屏对战的画面会稍显混乱——幸好本作并不苛求操作的严密性，只要点子够坏，跑得够快就能乐在其中。

无无 10

看来天尊是要和纸片脑袋干上了，JOE的成功之后，现在又推出这样一个作品。游戏是扮演“捣乱星人”，这家伙在太空做白日梦的时候撞上了TV信号卫星掉到地球上，之后借助UFO的力量变成各种人类的外观在大街上招摇过市。当然他的目的只有一个：就是制造混乱，从UFO里拿出各种道具在各舞台中戏耍行人，然后收集金币过关。本身游戏构思就很奇妙，玩起来的感觉更是说不出的怪，但相信玩过一会后，你定会折服于天尊独到的理念之中的。《BIO3》的人物也有登场。

飞月 9

非常有个性的一款游戏，从人设、游戏目的到系统设定都独具匠心，然而最有趣的莫过于《生化危机》的客串。一脸凶相的追踪者，性感的吉尔此时都变得滑稽可爱。通过对飞拳、溜冰鞋等各种道具的组合，玩家可以尽情地捉弄身边的行人。游戏的自由度很高，但某些关卡也需要动点脑筋才行。总之，本作实在是让人乐不思蜀！

北斗 8

“地球为什么这么混乱？因为我们在玩迷惑星人……我们的目标是：没有安宁！”——将某牙膏广告用语加以修改后拿来宣传本作还是满合适的。顾名思义，游戏中玩家就是要扮演来自外星的捣乱专家，以制造地球的混乱来完成对家人对自身“实力”的认同。（汗）本作的推出，充分满足了人们恶作剧的天生喜好，将捣乱进行到底吧！

评论人



PERFECT



无无



飞月



北斗

电子游戏软件 编辑点评

7月26日▼8月15日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：宇部、小沛、彩火、唯夜

GOLD 多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫

发售日：2004年7月29日

原名：The Nightmare Of Druaga 不思议のダンジョン



机种：PS2
厂商：ARIKA
类型：A·RPG
媒体：DVD

2大著名系列《多鲁亚加之塔》与《不可思议的迷宫》的集成之作。《多鲁亚加》的世界观与《迷宫》的系统得到了奇妙的融合,缔造出全新感觉的冒险。

宇部（5）：这款作品的游戏方式采用了"不思议迷宫"系列的标准，淡化剧情故事和世界观，突出迷宫冒险和收集道具的乐趣。相比特鲁内克，本作的视觉效果有些粗糙，不够精美，迷宫的设计也有些单调，可能是玩的不够深吧？合成道具的乐趣应该是这个游戏的卖点，只是太过单纯。与其它3D效果突出剧情丰富的RPG相比，这绝对是个不折不扣的小品。

小沛（5）：说实话，这款游戏给我的第一印象就出奇地差！一开始和一个女人对话，无休止的是非作答真把我弄迷糊了！游戏画面只能说是略显粗糙，游戏的流程更没什么可以称道的地方，大致就是走迷宫找道具，这似乎有模仿某游戏之嫌！玩家可以控制的角色只有1人，这有些太单调了，而且本作的故事情节简直像是回到了FC时代，简单到没话说。也许只有合成迷宫才是最大的卖点。

彩火（7）：友情提示：机器上不插上记录卡就无法进入游戏。客观地说，此游戏还是有不少亮点的。如所谓"即时回合制"的战斗形式能让人感觉到它与以往传统迷宫游戏的区别。画面还算不错，3D化是眼下大趋势。操作感觉有点像网游。这是一个需要花时间琢磨的游戏，一两句话的形容难免会片面。有兴趣且有时间的玩家不妨试试这个游戏，真正玩进去后或许会有新的体会。

唯夜（8）：菜单界面里的各种设置较为详尽细致，从各项指数到元素相性再到物品装备，都有数项指数以供参考研究，装备中的参数"armor class"则分明令我回忆起了暗黑破坏神。物品中更有一项明确的"稀有度"参数，看来大量的收集也将是必不可少的元素了。画面总体还可以，但总觉得哪里有古怪的感觉。系统是将地形划分为格子敌我可以同时行动的即时战棋类，用户相对较为固定。

SILVER 世界足球 胜利十一人8

发售日：2004年8月5日

原名：World Soccer Winning Eleven 8



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

超级足球系列《WE》的第8部作品！新作在系统、画面、动作以及各种细节部分进行了大幅度的改进，并增加了多种新要素。足球FANS们怎可错过！？

宇部（8）：刚开始看别人玩的时候，感觉队员的带球动作有些接近FIFA系列的招牌——"溜冰"，实际操作后发现手感还是挺舒适和细腻的。人物的建模和贴图可圈可点，极大程度发挥了PS2的硬件性能。还有，裁判从这一代起正式进入场地执法，增加了真实度。不过在判罚方面过于严厉，比赛进程经常被强制停顿，对流畅度很有影响。

小沛（10）：胜利十一人8前几期才在无双报道中介绍，没想到这么快就玩到了！不过刚上手时的感觉的确让我对这款游戏感到陌生！界面的风格和全新的手感，分明地显示了新作的大幅度革新！球员的脸部效果也好了很多，而且加入了光源效果，特别是黑人球员，脸部反光很明显啊！裁判的加入也使比赛显得更逼真，不过这款游戏在多人同时出现的时候会出现拖慢现象！

彩火（10）：足球的无冕之王只要没有明显的闪失，自然应该获得最高荣誉。8代的变化相对而言是非常直接明显的。就连菜单系统画面也重新进行了安排。至于本质的变化，当然是更加接近比赛的真实场面，而皮球重量的减轻和运动惯性的增加，对盘带高手而言，则是更加有利了。另外最令我体会深刻的，就是厂商在系统便捷上的改进，完全是在为方便玩家而努力。体贴则是我对本作第二大认同之处。

唯夜（8）：对于我们来说，王道足球游戏的最新作。一上来最直观的感受就是画面及其细节都有所加强和得到更细致的描绘，比如衣褶，又比如人物面部的刻画。系统方面，进攻相对变得难了一些，而人物的动作变得更为细腻，转身更为真实。但同时系列的两大问题依然存在，"黑哨"的现象据说是更严重了，而一些莫名的严重BUG（比如球在对方禁区突然直飞向自己球门）也同样存在。

SILVER 侍魂 零

发售日：2004年7月29日

原名：サムライスピリッツ ZERO



机种：PS2
厂商：SNK Playmore
类型：FTG
媒体：DVD

游戏忠实的再现了街机版，同时追加了"无之境地""一闪"等新系统，加上街机版中没有的梦路和三九六这两个角色游戏中可供使用的角色多达26人。

宇部（8）：Playmore将曾经大受好评的2D刀剑格斗游戏《侍魂》系列的最新作移植到PS2上，游戏除了沿袭作品一贯的设定，还加入了新系统，登场角色也有许多新面孔，而且可以自由选用街机版中玩家无法选择的Boss角色和隐藏角色，增加了可玩度。另外本作的游戏模式也较之前丰富了许多，只是画面方面没有什么太过增强，变化不大。

小沛（9）：自从天草降临之后，我一直在盼望着侍魂推出新作，没想到一等就是7年！玩到新作后的感觉就是亲切，因为在手感和画面上都与天草降临没什么区别，与先期推出的街机版相比，PS2版在人物上多了会召唤同伴协助进攻的万三九六，还有会使用每个人招数的黑河内梦路。虽然现在有很多人批评侍魂系列不思进取，但是我却要坚定地站在这一边！

彩火（7）：很好，移植得很好，那么多可选人物，还是那么一刀豪爽的痛快，所有当年机厅里的感觉都移植来了，只是玩起来的感觉隐隐中觉得有些落伍了。不错，没有这种出刀的沉重感，就不再是侍魂，但缓慢的节奏和跟十年前一样"精致"的图片画面，确实不会让新进入者感冒的。2D格斗本来就大势已去，再在PS2上推出这么一个"NEO-GEO"级作品，给人感觉无非就是"能捞就捞一笔"。

唯夜（8）：好游戏，这是个好游戏。虽然画面看上去已经可以说是糙得厉害了，但实际战斗起来的打击感以及爽快感等等方面的表现，还是原味十足的。这个原味，既是指对日本和风的展现，也是对老侍魂的致敬。个人对这一作的街机版玩得并不多，"移植度"什么的问题就不敢说了，不过单作为家用机上的格斗作品，与朋友之间的对战也是乐趣横生，妙处无穷的。

SILVER 最终幻想1·2 ADVANCE

发售日：2004年7月29日

原名：ファイナルファンタジーI・II アドバンス



机种：GBA
厂商：SQUARE·ENIX
类型：RPG
媒体：卡带

《最终幻想1&2》的复刻版。除了画面经过重新制作外，第一作中追加了四个迷宫，第二作中追加了从配角的视角来讲述故事的新剧情及各种隐藏要素。

宇部（8）：曾经在WS和PS上被复刻加强的FC角色扮演巨作终于登陆掌机霸者GBA上了！十年前玩过SQUAE推出的FC版1+2的珍藏装，第一次感受到FF独特的魅力，印象最深的就是它的剧情描写。这回的GBA版不但追加了新的原创关卡和怪物图鉴，还收录了许多系列中的BOSS角色，图像也更加精美。本作对掌机的RPG玩家而言具有很高的收藏价值。

小沛（7）：这款游戏是被炒过N多次了，虽然仰慕它的大名，于是玩了一下，但是几乎完全移植的本作，让人觉得不过是该游戏增加了一个运行平台而已。其中的《最终幻想2》虽然增加了一个迷宫，而且在迷宫中可以使用已经死去的同伴，但是流程太短，而且不能使用自己已经练好的角色，因而难度增加不说，可玩性太差！这让我想起一句话，"相见不如怀念"！

彩火（8）：有"最终幻想"的TITLE在，还有什么好说的？虽然是系列开山之作的集合，但凭借名气的力量，系列簇拥和新兴力量，都应该对它抱有一定期望。尤其是经过PS和WSC两个版本的进化后，本合集已经在原有基础上进步了很多，甚至一些情节和迷宫都做了进化，这对老玩家而言更有新鲜感，而对新玩家而言，则更符合现代人的口味。这也算是冷饭新炒的一个典范吧。

唯夜（7）：一个辉煌的起点，而第一作我们也知道，其实是连具体人物都没有的。也许有人可以在其中找到更大的代入感，但个人是不太适应这种"符号"的感觉。这两作从本篇上看可以说是完全移植，不过也追加了一些新要素，似乎就是SE社在多年之后为其出了"国际版。我们理解出于商业的考虑抱紧FF是很保险的事情，不过在反复的炒饭之余可还记得自己那几个曾经辉煌的系列？

发售日	2004年8月12日	2004年8月5日	2004年8月12日	2004年7月29日
游戏	东京魔人学园外法贴 血风录 原名：东京魔人学园外法贴 血风录	SD高达FORCE 原名：SDガンダムフォース	格斗之王 极限冲击 原名：King of Fighters: Maximum Impact	洛克人X 指令任务 原名：ロックマンX Command Mission
				
	机种：PS2 厂商：MMV 类型：SLG 媒体：DVD	机种：GBA 厂商：BANDAI 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：SNK Playmore 类型：FTG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：CAPCOM 类型：RPG 媒体：DVD
	PS《东京魔人学园外法贴》的强化版，由《阳》、《阴》与《邪》三章组成。游戏保持了原有的奇幻风格，追加了新剧情、式神等，大大提高了游戏的可玩性。	根据人气动画《SD高达FORCE》改编而来的动作游戏。玩家要操纵可爱的Q版高达，一边使用必杀技、拳脚等技巧打倒敌人，一边取得隐藏道具，设法通关。	人气格斗游戏《格斗之王》首次3D化，游戏作了大刀阔斧的改变，不仅取消了队伍战的援护，战斗方式改头换面，但遗憾的是画面素质不高，漏洞百出。	《洛克人X》系列最新作以RPG形式火热登场！游戏在世界观和系统上没有不协调的感觉，加入了丰富的战斗指令和道具，收集要素也是异常丰富，更可与NGC版进行连动。

评论人

北斗



东京魔人学园外法贴 血风录（7）：这次以PS版“外法帖”为基础重新制作的“血风录”，完整描述了江户魔人与北欧诸神之间的激烈战争。本作由“阳”、“阴”与“邪”3个部分所组成，多达8种的感情表达也使得玩家的选择与剧情的发展更加多样化。阵形技的设定使战斗中策略的部分得以强化，系列的特色几乎得到了完整的保留与强化，不过剧情部分对日文苦手可能比较痛苦。

SD高达FORCE（7）：SD高达在GBA上的最新作，共有三位“主人公”可供玩家选择。除了充分发挥各角色的特长以应对不同的敌人与场景外，灵活运用换人时的无敌冲刺效果也是达成连击和突破敌人包围的有效手段。游戏中的各式Q版扎古在被刻意缩小后，显得非常可爱；而Q版后的BOSS们虽然少了份压迫感，其威力仍旧不可小视。本作不错的操作感和可爱的风格都使其值得一玩——尤其是对高达迷们来说。

格斗之王 极限冲击（4）：玩完之后最想说的话：这哪里是格斗王啊？KOF系列一贯的硬派荡然无存，留下的只有那些还算能辨认得出来的人物。游戏介乎于2D与3D之间，以往操作的爽快感无从谈起，在判定方面也存在着极大的问题。真是对不起KOF这个名字。非要说有什么优点的话，也就是那媚俗的画面效果了。这样一款“同人”水准的作品不向玩家推荐，尤其是KOF的死忠。

洛克人X 指令任务（8）：个人感觉这款洛克人X还是很不错的。很酷的人物造型让人眼前一亮，出色的卡通渲染画面也没有让人失望。战斗系统设计参考的是FF10，很容易掌握。不同的按键对应不同的攻击方式，即使是在回合制的战斗中也让人感觉很刺激。突破动作类游戏模式，以RPG形式出现的这款洛克人X，各位玩家不应错过。

无无



东京魔人学园外法贴 血风录（7）：这款游戏的故事设定为动乱的幕末，离奇富有幻想色彩的剧情倒是有几分吸引力。另外，在游戏中玩家可以在与人对话时表现出8种不同类型的感情。这个设定十分有趣，如果故意选择一些不合时宜的表情还会对故事产生一定的影响，当然不会是致命的影响啦，不过搞笑而已。除此之外，游戏在战术设定方面也要好于原作，喜欢SLG的朋友可以尝试一下。

SD高达FORCE（8）：能在GBA上玩到高达的动作版，感觉还真不错！三个机体的随时更换使得游戏的乐趣大增，加上Q版的角色设定，我看应该叫它“搞笑高达”。包括敌方的BOSS，我都觉得那么可爱。游戏的流畅度更是没话说，动作的爽快感还有适当的难度设定都令这款游戏充满了无限的魅力！目前我还没有通关，要是通关后能够增加隐藏机体的话那就更完美了！

格斗之王 极限冲击（2）：游戏看上去满正经的，但没想到如此搞笑。就连人家严谨得最近于神的SF系列变成3D后都有很多系统漏洞，更别说本来就漏洞百出快成蜂窝煤的KOF了。很多技巧的判定变得烂七八糟，搞得原本还算是KOF一个亮点的连续技都让人无从下手，更有对手倒地后还可以无限追打，甚至连有的超必杀都可以追打！真让人哭笑不得。如果硬要评价的话那就是：不以为耻反以为荣！

洛克人X 指令任务（6）：突然发现最近洛克人的游戏也满多的，不知中什么邪了。现在又出了这么一个RPG版的洛克人，让人难免有点诧异。进入游戏后明显觉得画面比较糙，踩地雷的模式又和异度传说非常像，战斗起来总觉得怪怪的……总体的感觉就是有点不伦不类。这是多硬派的一个动作系列啊，干吗非要做成这样呢？实在是让人难以理解。

PERFECT



东京魔人学园外法贴 血风录（6）：本作依旧保持了原有的厚重剧情和熟悉的风格，但也没忘记加入新的要素。北欧众神的剧情和方阵技等系统的追加使得游戏增色不少，但冗长的战斗过程实在是很容易令人厌烦，好在式神合成以及强力技等要素适当的弥补了这一缺憾。游戏的难度偏低，整体感觉过于平淡，缺乏新的突破点。

SD高达FORCE（6）：这次高达的游戏方式变为了横向卷轴的动作过关，故事情节基本按照动画版的剧情发展，机器人的各种战斗动作和必杀技也遵循动画里的风格。玩家在游戏时可以在3名主角之间随时任意更换，利用他们各自的特长在战斗中解决各种困难，从而最终取胜。对高达的Fans来说，本作是一款让人非常过瘾的，酣畅淋漓的ACT游戏。

格斗之王 极限冲击（6）：也许是SNK的2D情结实在难以割舍，所以3D版格斗之王还是一款充斥着2D理念的游戏，就像当年的街霸EX一样。虽然游戏充实了新角色，但是八神等老人的性格却在3D世界中变得淡化了，显然，这是令FANS们难以接受的。操作性方面表现得比较中庸，角色关节的滑动有欠流畅，连续技也少了些爽快的感觉，而硬搬自2D版的一些耍酷动作也显得非常牵强。

洛克人X 指令任务（6）：虽然该游戏被划入踩雷式RPG的范畴，但是制作人却在竭力追求简洁的游戏过程，战斗系统以直观的按键输入取代了烦琐的菜单选择。游戏整体难度偏低，逃跑机会接近100%，可是较高的遇敌率有时也会令人头晕目眩。乏味的情节设定依然把系列锁定为小朋友的专利，很难想象一个成年玩家会对ROCKMAN乐此不疲。

唯夜



东京魔人学园外法贴 血风录（5）：《血风录》的整体素质只能说是一般，游戏采用了AVG+SLG方式进行游戏，依靠大量对话交代剧情的方式实在是让人很难打起精神。冒险时通过选择各种方式的回答，从而影响剧情的发展。本系列一直充满着浓郁的日本幕府末期时代气氛，人物角色个性鲜明，战斗部分画面精美且富于变化。只是对我国玩家的日语能力提出了更高要求。

SD高达FORCE（7）：相信看过动画原作的人对这部作品并不会陌生。虽然本作作为一款横版卷轴动作游戏选用了GBA为平台，但在操作性和爽快感上还是蛮有魄力的。敌我双方的人物设定很出色，看着精致的Q版高达在画面上跳来跳去实在是很有意思。分别使用万能、近距离和远距离三种类型的高达将一大批喽罗掀翻，听着敌人被打倒时那搞笑的叫声，更是忍不住想笑出声来。

格斗之王 极限冲击（6）：3D的KOF，不是进化，只是变化。打击和判定似乎有些莫名其妙，上手可以找到一些爽快感，但作为一款格斗游戏，不应该只是这样的。不知从何时开始，KOF开始走上了盲目“招新人”以及卖弄招式或造型噱头的路，系统的判定和严谨性上越来越令人困惑，也许我们KOF fans只是在惯性的支持，也许真正的经典早在所谓的“10周年纪念”前已成绝唱。

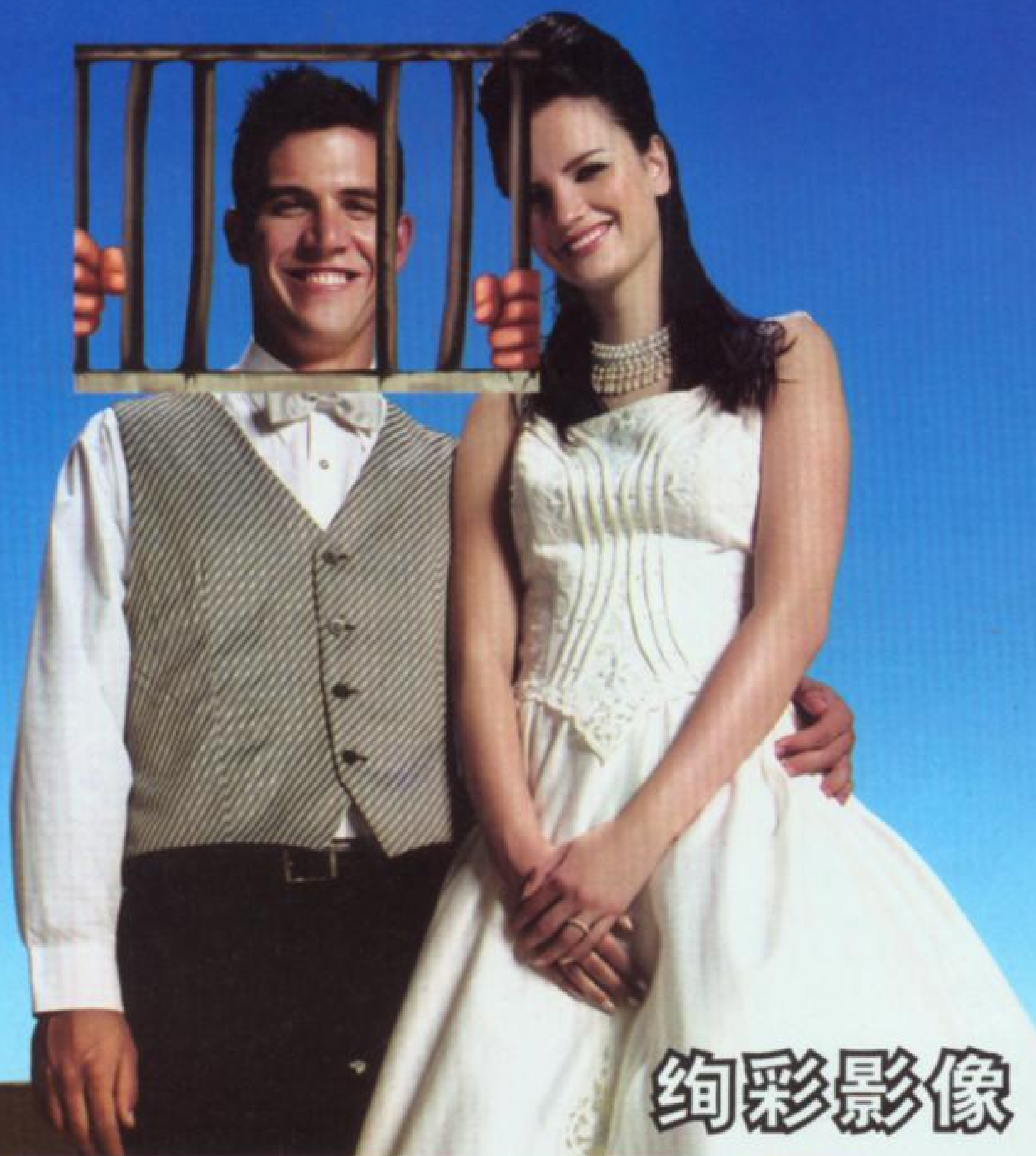
洛克人X 指令任务（7）：上手之初能有比较直观印象的也就是画面了，其绘制得还是很不错的，只是总体色调甚为阴沉。人物跑动时显得有些笨重，战斗时的节奏则有些单调，还有就是不同的攻击会消费掉不等量的行动值的设定，都令我想起了异度二章。游戏的场景上来就是迷宫，感觉C社很钟情于这种设定。玩传统洛克人的相信都不是冲着剧情去的，可是现在这个舍弃了直观动作性的游戏又能有几分情节性呢？

责编/飞月

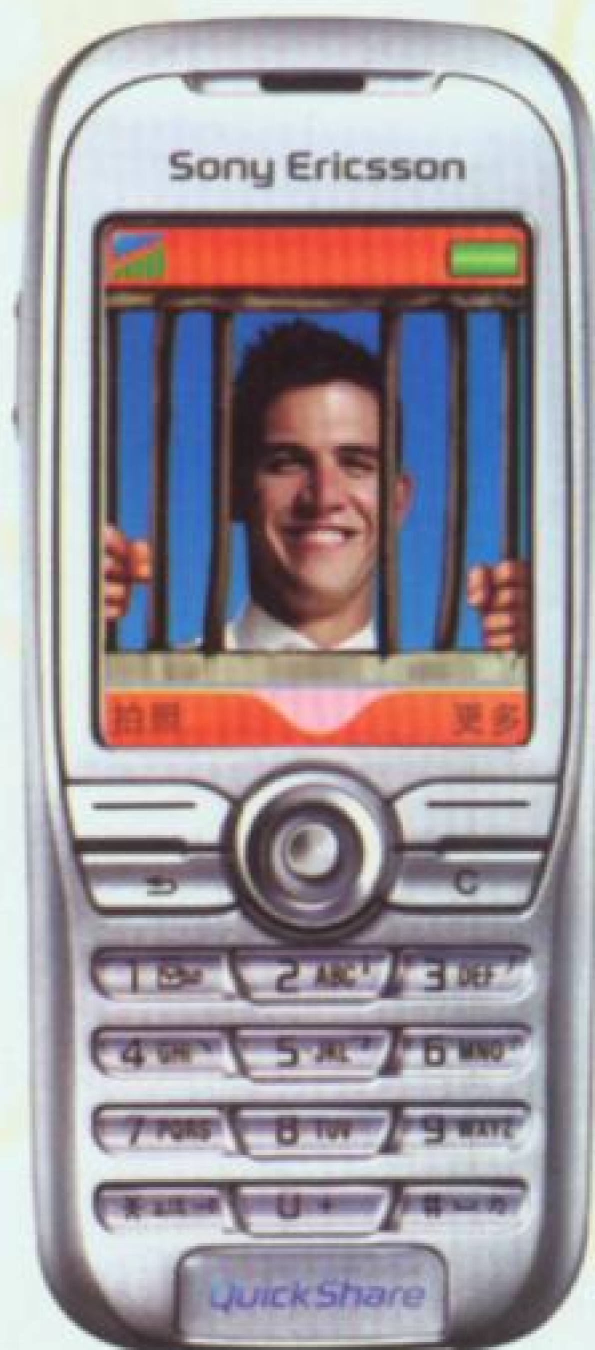


Sony Ericsson

拥有 QuickShare™ 快享



绚彩影像 乐趣自造



绚影星

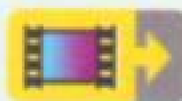
索尼爱立信 K500c

星3角家族

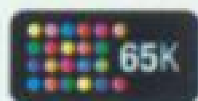


游趣星 绚影星 锐动星

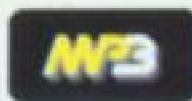
用手机拍照谁不会？玩点不一样的才过瘾——索尼爱立信K500c绚影星，内置多款趣味相框，人物情景尽收框中；VGA数码相机兼备数码摄像机功能，随心玩转影像创意；更有动听的MP3播放/铃声！



无间断视频拍摄*
用影像记录心情



128×160像素超大显示屏
65,536色真彩一手掌握



MP3播放及铃声
欢唱个性旋律

www.SonyEricsson.com.cn

*拍摄长度按实际内存分配而定　产品以实物为准，图片仅供参考。



鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 想い出の奏鳴曲





不知什么时候开始，钢之炼金术师开始登陆到了各大主机。看来动漫的号召力还是非常大的！也许动漫和游戏原本就不分家，都是时尚娱乐一族的选择。爱德华此次又光临到了GBA上，看来炼金术师们又要在掌机上掀起一股炼金风潮了。本次的游戏带给大家的是不同于以往的全新故事，以及更加神秘的古老传说。想要赶快体验这款游戏给你带来的不同感受吗？那就随我们来吧！

GBA	厂商：BANDAI		发售日：2004.7.22
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

■文/NW旅团：greenhair terryfly　编排/宇部

游戏通关一次后，接下来就是任务事件了，一共有25个事件需要玩家完成，在事件上玩家会碰到一个消化率的概念，所谓消化率，就是2周目任务事件完成度，每完成一个任务就会增加4%的消化率，每一件事完成均可获得クリアの证一个。虽然在游戏中有25个事件，但是因为最后一个任务完成后就是ENDING画面，所以实际只能取得24个クリアの证。クリアの证没有什么用处，也是用来记录事件完成度。需要注意的是，25个任务有几个事项需要注意：

——1.有些任务是关联任务，也就是说必须完成第一个才会触发第二个。如与斯卡的四次战斗。
——2.有些不是关联任务的，任务完成顺序是不做要求的，比如你可以先去完成与斯卡的第一次战斗，再去完成与恩卡的第一次战斗。像罗丝依的考核即使在巨大合成兽事件触发后还可以触发。原本已经在队伍中的大佐也会因为罗丝依事件的触发而离开队伍，充当暂时的发面角色。
——3.有些任务是关系到道具的收集率的。比如西斯卡的两次问答事件。要是猫或传说道具没有得到一定数量是不会触发事件的。
——4.还有任务是和消化率有关。如罗丝依的考核事件(88%消化率触发)和斯卡的最后之战。
——5.还有和同伴间的友好度。象征性的就是大佐的胡子事件。
——6.当有些特定的事件不能发生时，如：大佐胡子(好感度不到不发生)西斯卡提问事件(猫或传说道具未得到一定数量不发生)，将会触发最后一个任务。巨大合成兽事件。
——7.本作和前作通讯也能触发事件。比如罗丝依的考核事件，则在消化率88%前也会出现。
——8.消化率和通关没有什么关系，即使消化率不到100%仍然可以通关，但却和过关后的评价有关。

事件发生的顺序多种多样。具体事件发生的消化率在这里不再多说，留给玩家们自己去研究了。这里我们放出笔者在游戏时的25个任务顺序。前提是在一周目取得29只猫和19个传说的道具。炼成手册和枪的炼成率都为100%。

1 武斗会事件



通关一次后，休兹中佐带来了参加武术大会的消息。上一届的优胜者爱德华当然要参加了。来到中央司令部的中庭，与休兹中佐对话即可开始。要连续作战五场，不过每回合开始都会补满HP的。第一场是一个筋肉男，第二场是凯特，第三场是阿姆斯特朗，第四场是温莉，第五场是艾迪，第六场是艾尔，最后是对决罗伊大佐。(让你再老是叫我干这干那！打扁你！)

2 捉迷藏事件



回到イーストシティ来到大佐的房间，中佐的妻子女儿都在，他竟提议玩捉迷藏，难能可贵的是大佐竟然也参加了。中佐也喊来了中尉等人。游戏开始，由艾尔当鬼，要把十个人捉出来。当艾尔出去后马上回大佐房间，大佐竟然回到了座位上，说要工作，不想玩了，难道有什么隐情……

10个人地点分别是：

少尉	训练场左下角
中尉	2楼电话房
准尉	2楼最左边的屋子
中佐	西下水道下方
少尉	中佐右边空地右下
曹长	西下水道右边第2间房子里
温莉	市广场右边区域的大钟后面
爱德华	广场右上的书房
中佐的妻子	旅馆2楼的房间里
中佐的女儿	找齐上面9个后回大佐房间，大佐的办公桌下。原来大佐是要掩护那个小妹妹啊，好阴险。

3 中尉之枪被盗事件



捉迷藏事件完成后出门，在总台遇见少尉，打听到最近盗窃事件增加，中尉也加入到队伍里，进行调查。大佐那去下，来到广场右上的书房门口时，一个女的撞了过来，起来后惊慌地走了，很着急的样子。中佐发现枪忘记带了，马上回司令部。发现枪不见了。又被大佐臭骂了一顿。出来后来到广场左边，发现那名女子，女子看见一行人马上跑了，爱德华等人刚要追，突然一声惨叫，过去一看，一个彪行大汉正要对女的行凶，大汉原来是最近强盗事件的元凶。女子把枪还给了中佐，开打，把大汉打倒后。了解了事情，原来女的最近怪盗的书看多了= =所以模仿。

4 续·列车强盗事件



完成盗枪事件后来到大佐边上的房间和少尉谈话，得知那个万年强盗男逃跑了。不用说，肯定还在列车上胡作非为(怎么学不乖啊)。来到车上，上车顶，虽然换了机械铠，可还是那么不堪一击。解决了他就可以回去了。

5 刑所镇压事件



列车强盗事件后回到大佐的房间，又有任务了，大佐说囚犯想造反，危机有可能涉及到居民，要大家协力找出主谋，化解危机。来到刑所分成3队探索，爱德华和阿姆斯特朗中佐分在一组（好倒霉啊），一直走，到尽头有个犯人拦在门前，战斗，没想到犯人还提出改善待遇的要求。战斗结束。继续前进，第2个版面楼梯口又有人拦着，中佐告诉他们有要求提出来，会解决的，而他们不相信。没办法，只能靠武力。打赢中佐叫他们回房，表明事情会解决的。画面转向温莉和艾尔一组。同样是质问，战斗。这里的犯人想早点出去才造反。大佐和女中尉分一起从中间走，打赢两个后和大家会合，这时主谋出现了，KO他后镇压事情完成。

6 大佐的胡子事件



这个任务是全25个任务中最难触发的一个。触发的条件就是大佐和少佐的友好度达到一定程度(黄色笑脸以上)。值得注意的是，在二周目里是没有大佐和少佐在一起完成的任务，所以要触发这个事件，必须在一周目里努力提高他们的好感度。事件触发后大佐会乘车去中央司令部，途中再次遇见脱走强盗男。在遇见大总统后你可以看到大佐搞笑的一面(好丑的胡子— —)，最后大佐凭借胡子得到了威严男的称号。

7 西斯卡找书事件



完成大佐的胡子事件后去中央司令部找书虫西斯卡会引发找书事件。西斯卡会拜托你去找四本书。四本书分别是：①机械铠の历史②メガネトワタシ③良い店100选④すぐわかる炼金术。来到ココの町的四个书店找到上面四本书后就可以回去交差了，小心不要选错啊，不然西斯卡可是会哭的很可怜哦。

8 西斯卡提问事件1



完成找书事件后且猫的数量在25只以上，出房间门再进去。就会触发问答事件了。回答有关炼金术的问题。每一条问题必须5秒内完成，否则按错误论。回答错误了要重新开始，不过问题是不变的。全部回答正确后就能在西南房西斯卡的家获得最后一只猫了。以下是全部题目和答案：1、炼金术の基本とは何? →等价交换。2、法で禁じられている炼成とは? →黄金を炼成する事。3、炼金术とはなんでしょうか? →科学技术。

9 猫神事件



当完成西斯卡提问事件1后来到她家收集齐全部30只猫后去遗迹洞穴深处，遇见猫神，打败一只大狮子后爱德华还以为做了个梦，不料是真的，猫神加入后，艾尔的特技猫攻击威力加强到300，超强！

10 西斯卡提问事件2



完成猫神事件后且传说工具入手18个以上，再回到西斯卡处，她又会让你回答问题，规则还是和上次一样，必须在5秒内回答出来。全部回答正确后就可以入手最后一个传说道具了。以下是全部题目和答案1、禁忌とされる炼成とは何? →人体炼成。2、人体に含まれるリンは何g? →800g。3、人体に含まれる少量の元素は? →15种类。

11 爱德华装备改造事件



完成西斯卡问答事件2后收集齐全部20个传说道具后来到自己村庄，会触发温莉改造爱德华机械臂的事件，中途会发生零件被小狗叼去，艾尔找回零件的小插曲。找到零件后改造完成。爱德华的机械手臂威力也会得到加强哦。

12 少佐的决斗事件



完成装备改造事件后到中央司令部受付处（一楼中间的柜台），秘书委托爱德华把一封信交给阿姆斯特朗中佐。来到后面的中庭，把信交给中佐，原来是另外一个筋肉人对中佐的挑战信。先去东方司令部的中庭把兰迪带上，再到テヂスコ山泉水右方下方的平台，就会看到三名筋肉人比试肌肉……接着是中佐与对手的单挑，战胜后的对白让爱德华等人狂呕不已……

13 爱德华评定事件



返回温莉的家，却得知今天是炼金术师的评定日，马上乘火车赶回セントラルシティ，又碰到那个列车强盗……虽然再次把他击败，却错过了评定的时间。大总统要爱德华去研究所消灭合成兽方可完成评定。来到研究所，这里一共有四只合成兽，全部消灭后终于获得大总统的评定通过。

14 兰迪凯特考试事件



去セントラルシティ的图书馆，凯特和兰迪俩要去参加国家炼金术师资格考试，一个说要理论，一个说要实战。要爱德华帮助他们。帮兰迪选择论文材料（身体构造と炼金术，人工学と炼金术）后，在西下水道边帮凯特和兰迪分别进行实战练习。接着到司令部，结果在试验当日，两个人忘了带论文— —，结果最后还是没有当成国家炼金术师。

15 恩卡的战斗1



到クルス遗迹，在出口处发现一个与爱德华一模一样的人，击败他后得知原来是恩比变化的。

16 恩卡的战斗2



完成与恩卡第一次战斗后来到イーストシティ广场右下角，遇见了万年脱走强盗男，击败他后发现是又是恩卡变的。

17 恩卡的战斗3



完成与恩比第二次战斗后来到研究所，往最深处走，突然遇见一个假冒的艾尔，解决他后发现又是恩卡……

18 三人造人事件



在去完成恩卡之战的时候到研究所，刚进门口就遇到那三个人造人。一直跟上去到三楼，和他们发生剧烈的战斗，好不容易把他们打倒。正在高兴时，凯特突然从旁边走出来，说这三个只是她做出来玩的人偶而已……。(瀑布汗)

19 研究所的秘密地方事件



当炼成手帐100%达成后，到イーストシティ的炼金术研究所，会发现有一个入口，原来是以接受挑战的人的记忆虚拟而成的世界。进入后是连续的几个关卡，都有一个BOSS镇守。第一关是斯卡，第二关是两只合成兽，第三关是林卡，第四关是达斯拉和格拉特尼，最终关是打自己。只有爱德华一个人可以参战。

20 斯卡之战1



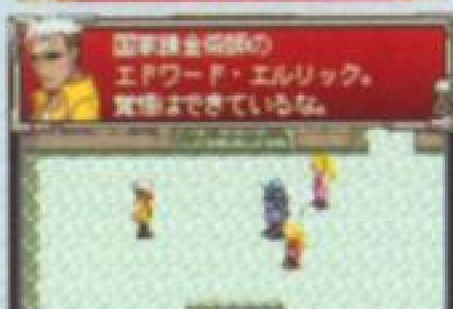
之后来到イーストシティ西侧广场，遇到了死敌斯卡，击败他即可。

21 斯卡之战2



与斯卡第一次交战后接着到ファゴット邸，在楼梯口又遇到了斯卡，要再次击败他。

22 斯卡之战3



斯卡第二次交战后イーストシティ西下水道，遇到斯卡，打败即可。

23 斯卡之战4



斯卡第三次交战后到リゼンブール的墓地边，又会遇到斯卡。这次他的实力最强，速度攻击力简直是可怕，先合成一些强力的炼金术再来对付他吧。

24 罗依丝的评定事件



当消化率达到88%或与前作通讯后回到首都，竟然遇见了上作中的调率之炼金术师罗依丝，原来他是来参加国家炼金术师资格考试的，三人刚要到司令部去，突然看见有两个土匪在要挟一个男子，土匪们要求爱德华把万年列车脱走男放出来，才放人质，在山上做交易，说完带着人质走了。众人决定制作个假人来蒙骗土匪，这就需要假人高手凯特帮忙了。对话结束后来到イーストシティ操练场找到凯特，说明来意，凯特很快就炼出了假的脱走男，来到山上赎回了人质，当土匪发现人质是假的后扑了上来……打败后来到大总统那发现大总统被人诱拐，来到下水道发现绑架者原来是大佐！开打，胜利后才发现原来是大总统安排的考验……

25 巨大合成兽事件



最后回东方司令部见大佐，有报告说研究所又出现巨大合成兽！来到研究所，到地下室，遇到了那打过的合成兽，不过这次它的实力增强了不少。击败它后达斯拉和格拉特尼从里面走了出来，继续战斗，胜利后事件终于完全结束了。

游戏到此也告一段落，制作表后是对你游戏过程的评价，看看你是个怎么样的炼金术师哦！

关于炼金术师的评价——炼金术师的评价一共有4个，分别是①中庸の炼金术师②辣腕の炼金术师③修罗の炼金术师④逃走の炼金术师。当然，称号的取得就要看你游戏的表现了。比如说要是战斗的时候有过逃跑记录，炼成率不到100%，消化率也不到100%，那么就只能是平庸的炼金术师了。要是你逃跑次数大于战斗的次数，那肯定就是逃跑的炼金术师了。所以为了达到修罗的炼金术师这个称号，你可要好好的动动脑筋啊。

收集篇

31只猫的收集：此作比前作多了一只猫神，当收服猫神后，艾尔的特殊技猫威力会增强到300。需要说明的，一周目只能取得29只猫，二周目得到最后一只后触发任务猫神事件。

リゼンブール（1只）

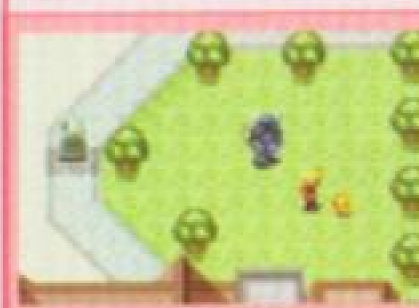


温莉家下方，剧情开始时得到

イーストシティ（9只）



1、东方司令部后庭的左上角



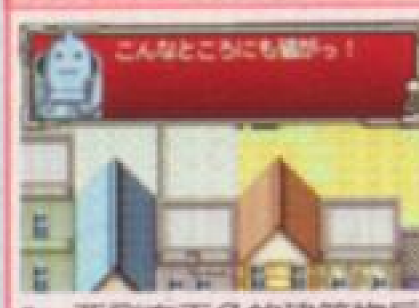
2、入口的右下角



3、左边区域右下角垃圾箱后面



4、东侧广场的大钟楼后，走过去会听见猫叫声



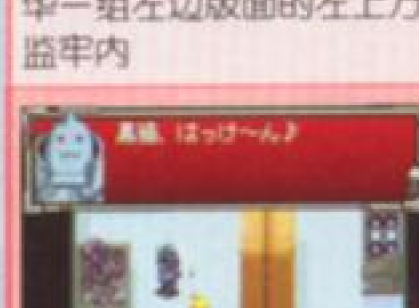
5、西侧左下角的建筑物后面，能听到猫叫



6、维安娜加入队伍后，东方司令部二楼的电话亭内



7、刑务所叛乱事件，爱德华一组左边版面的左上方监牢内



8、第二次クルス遗迹事件后，杂货铺的黑色机器人上



9、西下水道就过水上平台后到左下角，会听见猫叫，一路靠墙往上走，直到听不见猫叫，再靠墙下来，猫就会出现。

セントラルシティ（13只）



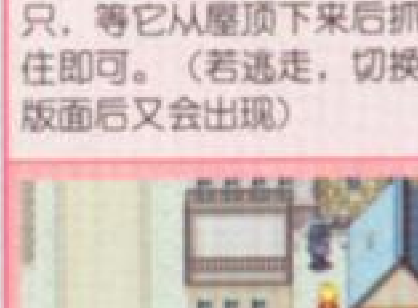
1、进入后向上第2块区域仓库内右上方箱子上



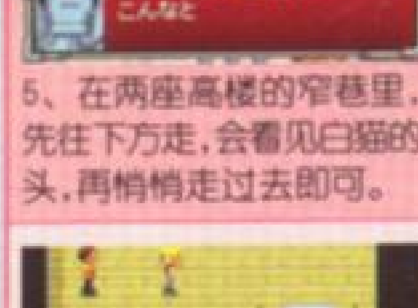
2、3、左上方的民居中有两只



4、右方有一民居屋顶有一只，等它从屋顶下来后抓住即可。（若逃走，切换版面后又会出现）



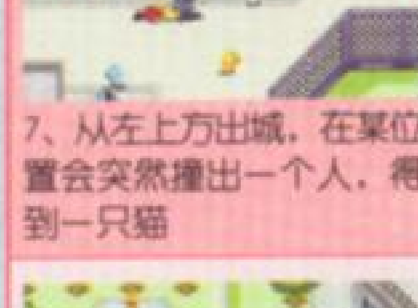
5、在两座高楼的窄巷里，先往下方走，会看见白猫的头，再悄悄走过去即可。



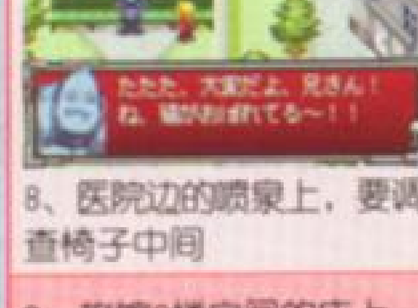
6、为民居修补地板后得到



7、从左上方出城，在某位置会突然撞出一个人，得到一只猫



8、医院边的喷泉上，要调查椅子中间

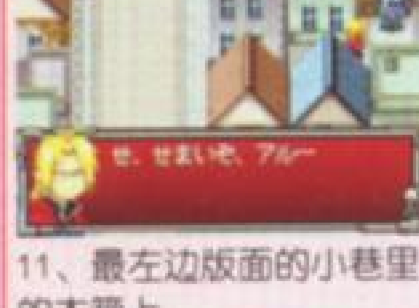


9、旅馆2楼房间的床上，从左边调查





10、为左下方民居修闹钟后获得



11、最左边版面的小巷里的木箱上

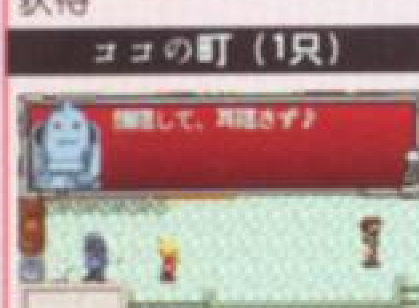


12、刑务所叛乱事件后，百货店的柜台上



13、二周目触发西斯卡问答事件答对全题后在她家获得

ココの町（1只）

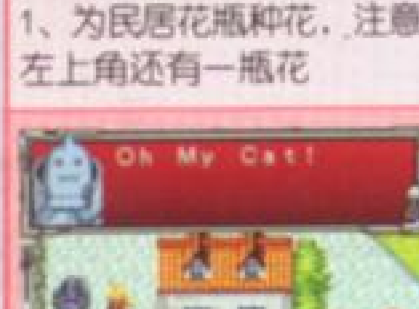


左上方屋檐下露出半个身子。

レグロタリア（2只）

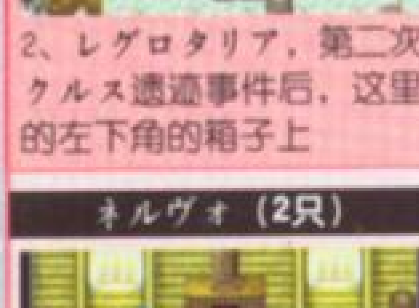


1、为民居花瓶种花，注意左上角还有一瓶花



2、レグロタリア，第二次クルス遗迹事件后，这里的左下角的箱子上

ネルヴォ（2只）



1、点燃民居的火炉



2、第二次クルス遗迹事件后，回来这里的民居后面

ファゴット邸（1只）



密室开启后在二楼

クルス遺跡（2只）



第二次クルス遗迹事件后，出口附近的横栏上



得到上面全部30只猫，到遗迹洞穴深处，遇见猫神，打败一个野兽后加入。

全20个传说工具的取得：和猫的收集一样一周目同样也只能得到19个，二周目得到最后一个传说工具后触发爱德华装备改造事件。爱德华的机械手臂也会得到增强。



传说の工具1：リゼンブール的纳屋，调查右上角的镰刀



传说の工具2：セントラルシティ，在医院附近的一个大叔处得到



传说の工具3：ココの町机械书屋，把钻石卡交给老板



传说の工具4：ココの町，从上方的书堆走上屋顶，调查屋顶的箱子



传说の工具5：熄灭林卡家中的火炉

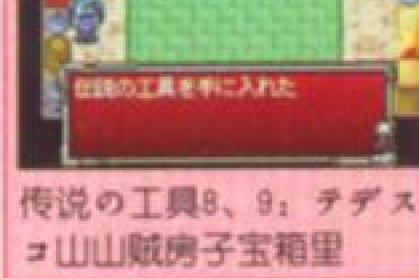


传说の工具6：司令部西下水道的木桶里

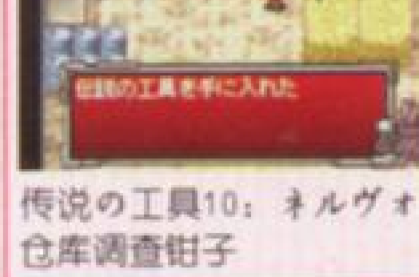


传说の工具7：ファゴット邸的花丛中

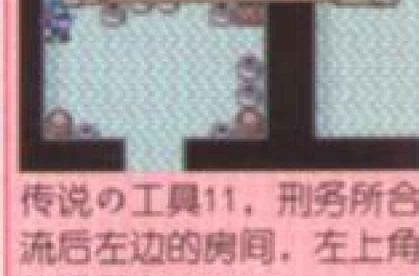




传说の工具8、9：テデスコ山山贼房子宝箱里



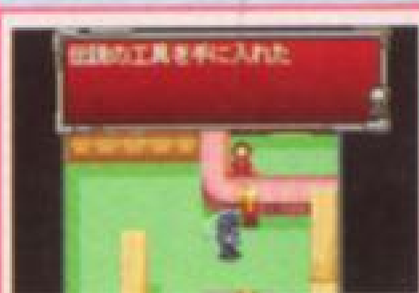
传说の工具10：ネルヴォ仓库调查钳子



传说の工具11，刑务所合流后左边的房间，左上角的罐子内



传说の工具12：セントラルシティ，三镇合成兽事件后，解决右边版面的一间民房入屋盗窃事件后，返回修玻璃。



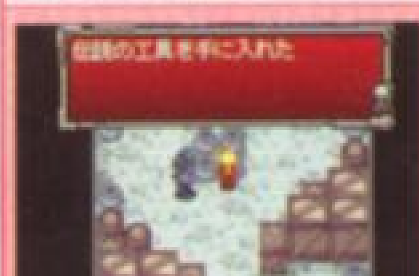
传说の工具13：ココの町，三镇合成兽事件后，与右上角书屋老板对话可取得



传说の工具14：クルス遗迹B2层宝箱内



传说の工具15：セントラルシティ右上第2块区域右边房子后门进去



传说の工具16：テデスコ山山贼房子外的木桶中



传说の工具17：研究所地下室



传说の工具18：研究所3楼的机械上



传说の工具19：レゲロタリア最上方椅子左边



传说の工具20：二周目第2次书虫西斯卡问答事件完成后获得



特殊用具

特殊道具分为能力道具和事件道具，当你取得这些特殊的能力道具后，在速度、攻击力等各种数值上将会有所影响。虽然不影响过关，但还是努力收集吧。事件道具是由于剧情需要必须的道具，像最后一个就是解决土匪事件所得到的，没有特别用处。

バンダナ	テデスコ山上第一个平台的罐子里
サビ止め	テデスコ山上泉水右下方平台的木桶内
ブラハの写真	イーストシティ地下水道
先祖の肖像画	セントラルシティ，为民居修补地板
44マグナム	セントラルシティ中央司令部二楼仓库内
ブーツ	セントラルシティ右上第2块区域右边房子后门进去罐子里
无能克服 への道	イーストシティ地下水道
刻印のカード	イーストシティ地下水道
高级军手	刑务所内温莉组行动时第三个牢房内
军の机密メモ	刑务所内罗伊大佐一组的第一间房内
日记	刑务所内，爱德华一组，调查左边版面的第二间房间内的床角
誓いの印	刑务所内，爱德华一组，某个房间的罐子里。
家宝メリケン	クルス遗迹B1层宝箱内
仙猫のお守り	クルス遗迹B1层宝箱内
ピアス	クルス遗迹B1层宝箱内
想い出の写真	クルス遗迹B2层宝箱内
高级ダーツセット	研究所地下室
リンカーの指轮	罗丝依加入后到中央司令部钢之炼金术师资料部调查右下角的书柜后获得。
银时针	国家炼金术士的证明，具有加强炼成的能力。游戏开始即得到
机械铠通信增刊号1	ココの町机械书屋，先调查书柜引发事件，再把钻石卡交给老板
スターメガネ	爱德华装备改造事件完成后的得到。
バルド人形	罗丝依加入后到イーストシティ

回复道具作用及炼成

回复サプリ	单体力100回复
回复カプセル	单体力200回复
回复ドリンク	单体力300回复
回复ゴールド	单体力全回复
回复药セット	全体力全回复
石	琥珀(5-5、5-63、7-2、7-3)
自然	草(1-4、1-5、2-4、2-5)
ソフトプロテイン	一段时间里攻击力上升少许。
バブルガード	一段时间里防御力上升少许。
高速プリズム	一段时间里速度槽上升变快。
心眼ストライク	下次攻击必定命中
アドレナリンー	攻击给敌人伤害加倍
金属	青铜（3-4、3-5、3-6、4-4、4-5、4-6）
石	アメジスト（1-5、1-6、3-3、3-4、4-6）
自然	黏土（3-3、3-4、3-5、4-3、4-4、4-5）
暗黑	ブラックペーパー（1-1、1-2、1-3、1-4、1-5）
毒消しドロップ	解除中毒状态
落ち着くミント	解除混乱状态
络果はめごろし	解除无能状态
本格目药	解除失明状态
万能药	消除所有异常状态
金属	プラチナ（6-2、6-3、7-1、7-2、7-3）
自然	黑土（6-4、5-5、6-4、6-5、7-4、7-5）
暗黑	ダークマター（1-6、1-7、3-3、3-4、5-6、6-7）

①关于好感度：在游戏中一共有五种友好度，从低到高分别是：



队友间的好感度影响到连击的数目和事件的发生，所以要好好培养。②四种异常状态。③在战斗中，要是按←连打的话可以提高回避率。④BUG：在这个游戏中存在的很多bug，比如说在装备改造事件中，要是把小狗收到后不去拿零件，直接回温莉的家，就会可以从门走大房顶上。再比如研究所1F左下的梯子也能走到墙壁上……其实还有很多bug哦，这个就等你自己去慢慢发现了啊。⑤异常状态说明：**异常状态可分为两种情况**——1、中毒、混乱、无能、失明。中毒：紫色泡泡表示，随着战斗时间的流逝体力不断减少。混乱：螺旋泡泡表示，一段时间内停止行动，时间槽归零。无能：汗滴泡泡表示，一段时间内不能使用技能。失明：交叉眼睛泡泡表示，一段时间内攻击命中率降低。2、能力提升、下降——颜色闪烁较慢表示能力提升，在使用增加能力的道具后出现。颜色闪烁较快表示能力下降，在被敌方异常状态攻击后出现。红色：代表攻击力的变化/蓝色：代表防御力的变化/绿色：代表速度的变化/黄色：代表命中率的变化。⑥最大伤害数：在2周目通关后的称号中有个最大伤害数，是指你给敌人最大伤害度多少。当然了，要越多越好，那怎么样打出高伤害呢。这里给出几个必要条件参考：1、必须等到艾尔得到猫神之后使用的猫攻击并且用卡片追加攻击。2、要选初期防御力最弱的敌人。3、要尽可能打出高连击数。4、使用攻击力伤害加倍的道具。这样的话伤害率就很可观了。当然这个不是唯一的办法，希望大家多多研究。

好了。游戏的研究就到这里了。虽然这个游戏不是什么大作，但是其独特的炼成系统，道具收集，再加上钢之炼金术师的人气越来越高，所以还是有一玩的必要哦，当然缺点也有啊，在战斗中的速度变缓慢了，次数多了会让人等的不耐烦。希望下作会有所改进吧。



数码恶魔传说 DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー

PS2	厂商：ATLUS		发售日：2004.7.15	
	类型：RPG	价格：7329日元	其他：——	

这一作流程不长，相信现在已经有不少玩家通关了。隐藏要素看似很多，但因为全都是隐藏BOSS，没有什么收集要素在内，所以其实也花不了多少时间。如果玩游戏本篇没有刻意练技能的话，挑战隐藏BOSS是对玩家战斗能力的极大考验。有在本篇疯狂练技能的话（诸如全员练出唯一神）那就当我没说过吧……

■文/MONKEY KING　编排/宇部

隐藏BOSS

关于隐藏BOSS的攻略，下文打算只作一些要点提示而不给出明确的攻略步骤。个人认为隐藏BOSS本来就是做来供玩家尽兴战斗的。对于游戏通关也没有任何影响，如果连这类服务玩家的项目都要跟着攻略亦步亦趋地来玩未免也就太无聊了。玩游戏就是要强调玩字吧。

1 雪人王キングフロスト

——HP：4000左右

——相性：冰结吸收、火焰・破魔・咒杀・状态异常无效、物理伤害减半

——技能：　突击フロスト众・天からの贈り物・マハブフーラ・メギド・大冷界・パワーウェイブ

●出现地点：point 136最上阶

●出现条件：完成136的剧情以后（在塔顶打倒胖子BOSS），返回城堡入口处会看到南瓜头守着一个大箱子。南瓜头会拜托主人公去寻找箱子的钥匙。从4F



两个王子像决斗的房间，乘坐正面两个台座左边的一个上去，走到底打倒妖精女王ティターニア，拿到[お果子のカギ]去交给南瓜头。南瓜头打开宝箱拿了宝物说要去献给国王就逃跑了。追到顶楼公主的房间就会见到雪人王。

●攻略：雪人娃娃的国王。雪人王其实也是系列里的常客了。但是这次用的造型却是第一次3D化。大大的肚子简直就是个冰箱。外形虽然笨重行动回数却有3次。隐藏BOSS都没有弱点，所以是彻底考验玩家对于辅助魔法运用的时候，大冷界是复数hit的最强冰结魔法，雪人王会改用物理攻击和万能魔法。这时候就只能通过辅助魔法来降低物理、万能攻击的杀伤力了。［天からの贈り物]是召唤两个雪人娃娃出来，打倒以后又会召唤，所以大可不必理会两旁的雪人娃娃。总之一句话，多用辅助魔法就可以决定胜负。也可以放着快通关前再来挑战，那时候就基本无难度了。 战斗后的宝箱得到[真冬の结晶](王样曼斗罗的出现条件)。想要挑战最强的隐藏BOSS的话这个曼斗罗是必需的基本条件。

2 蝇王ベルゼブブ(人形)

——HP：6000左右

——相性：破魔・咒杀反射、冰结・电击・冲击・地变・异常状态无效

——技能：マハジオンガ・タルカジャ・マカカジャ・心の叫び・デクンダ・デカジャ・パワーチャージ・マハンマオン・マハムドオン・メギドラオン

●出现地点：有了レッドアイスキー以后，去スワディスターナ（アサインメンツアジト，也就是游戏的第一个BOSS所在迷宫），B1F会有一处红色墙壁挡路，打开红色墙壁前进。地下为了困住苍蝇王已经将电力全部切断，将B2F全部走遍，会找到配电盘，打开配电盘开关通电以后，回去B1F打开墙壁开关升起拦路的墙壁，就可以去B2F和苍蝇王战斗了。（PS：这里的敌人里可以遇



到MONKEYKING－_－；）

●出现条件：在マニプラ地下水道拿到可以打开红色墙壁的钥匙レッドアイスキー以后。

●攻略：蝇王的行动回数不是很多，没有太多的花头。前期可以采用对电击护罩消耗他的行动力，后期基本上是破魔、咒杀、万能魔法交替使用。最有威胁的是通过マカカジャ提升了威力的万能魔法。打消上升效果的デカジャ必备。（デカジャ通过狂神曼斗罗习得，或者用ンダ系魔法（タルンダ之类）×2组合出来。）用道具デカジャストーン代替也可。己方以火焰、物理或万能攻击为主。

3 蝇王ベルゼブブ(蝇形)

——HP：15000左右

——相性：破魔・咒杀反射、冰结・电击・冲击・地变・异常状态无效

——技能：マハジオダイン・マハザンダイン・メギドラオン・マハンマオン・マハムドオン・タルカジャ・マカカジャ・デクンダ・デカジャ・パワーチャージ・心の叫び・死蝇の葬列

●出现地点：マニプラ地下水道。进マニプラ(メリーベルの绳张り)后，不要进门前有装甲车残骸的门，往右走还有一个门。这里是一块和地图其他地方不相连的区域，现在会多出一个下水道入口。下去以后通过送水机D到达南侧水道，在第二个主记录点附近的门后。

●出现条件：打倒人形的蝇王以后。

●攻略：依然是只吃火焰、物理和万能攻击。打法上和人形的蝇王类似，最大的区别是[死蝇の葬列]，这招是万能伤



害+100%咒杀效果，必须装备咒杀デストロイア（咒杀无效）或者对咒杀的护罩[咒杀ブレイク]。此外也就是辅助魔法+实力胜负。

•蝇形蝇王的实力在雪人王、四圣兽之和八岐大蛇上，所以并不一定要按照这个顺序来攻略。

战胜蝇王后获得[魔王のドクロ](贵主曼斗罗的出现条件)。可以习得死蝇の葬列和全属性魔法反射。

4 八岐大蛇ヤマタノオロチ

—— HP：8000左右

——相性：火焰・咒杀・破魔・异常状态无效 、物理・冲击吸收

——技能：マッスルボンバー・デカジャ・デクンダ・ラクンダ・マカカジャ・メギドラ・有害吐息・アギダイン・ブフダイン・テラダイン・ザンダイン・ジオダイン・魔力泥棒

●出现地点：アナハタ地下水道(SOLID的要塞ソリッドのシタデル，传送到主记录点2，B1F的原本空无一物的大房间内会出现下水道入口。)来到北侧水道下层，通过红色墙壁，再通过送水机C就来到八岐大蛇前面。

●出现条件：打倒人形的蝇王，或者



打倒剧情BOSSラヴァーナ（巴隆的变身）以后。

●攻略：最大的难点是8的行动次数。八岐大蛇自身的MP很低，用不了几次魔法就会耗尽，此时会用魔力泥棒猛吸己方的MP，而由于物理攻击无效，己方

所以必须保留MP使用魔法攻击。魔力泥棒是魔封属性，准备「魔封デストロイア」或者[魔封ブレイク]来防止MP被吸收。辅以「猛毒デストロイア」来对抗全员猛毒的有害吐息。以上两者都可以通过神将曼斗罗习得。

坚持过最初的几回合，八岐大蛇的MP用尽并且又无法补充的话战斗就会很容易了。打倒八岐大蛇后，继续走到底，会来到ブルーディシュキャンプ2F，发现一名少女的尸体。从尸体上得到[赤いタグリング]是后边见到大天使的必须道具。

5 四圣兽

●出现条件：在カルマ教会顶部打倒有7个头的大蛇アナンタ以后，传送回サハスララ入口，会看到一个受伤的部下成员，报告说有4个地方失去了联络。此时就可以去和四圣兽战斗了。四圣兽的出现条件共通。攻略也没有先后顺序。

6 白虎ビャッコ

——HP6000左右

——相性：咒杀・破魔・异常状态无效、冲击10倍吸收、耐冰结・电击

——技能：ザンマ・マハザンマ・ハイパーカウンタ・ボディアタック・天割り・タルカジャ・デクンダ・マカカジャ・ザンダイン・カマイタチ・パワーチャージ・ギロチンクロウ・ハザンダイン・デカジャ・デクンダ・バイオレンス

●出现地点：マニプラ（メリーベルの绳张り）6号门内侧黄色墙壁后的屋内。

●攻略：白虎以冲击和物理作为主攻手段，己方的物理攻击则会受到ハイパーカウンタ的反击。多用辅助魔法，以火焰、地变和万能为主攻手段，同时准备好对抗冲击和物理的手段即可。



7 玄武ゲンブ



——HP6600左右

——相性：无

——技能：物理・枪击1/10，破魔・咒杀・异常状态无效、地变10倍吸收。

——技能：テラ・マハテラ・マカカジャ・デクンダ・デカジャ・マッスルボンバー・魔法リフレクト・マインドチャージ・マハテラジ・バイオレンス・パワーチャージ・冥界の门・岩貴め・テラジ・タルカジャ・アカシクパリッツ

●出现地点：アナハタ（ソリッドのシタデル）3F南面，黄色墙壁以内。

●攻略：玄武以地变作为主攻手段，辅以万能以外全魔法反射的[魔法リフレクト]。由于护罩型魔法都只有一次效果，己方使用[地变リフレクト]反射玄武的地变魔法，就可以在玄武行动的回合内打破其魔法护罩。

冥界の门会带来石化效果，而石化效果属性是[咒杀]。

8 朱雀スザク

——HP:7000左右

——相性：物理・枪击・地变・破魔・咒杀・异常状态无效、耐电击・冲击、火焰10倍吸收。

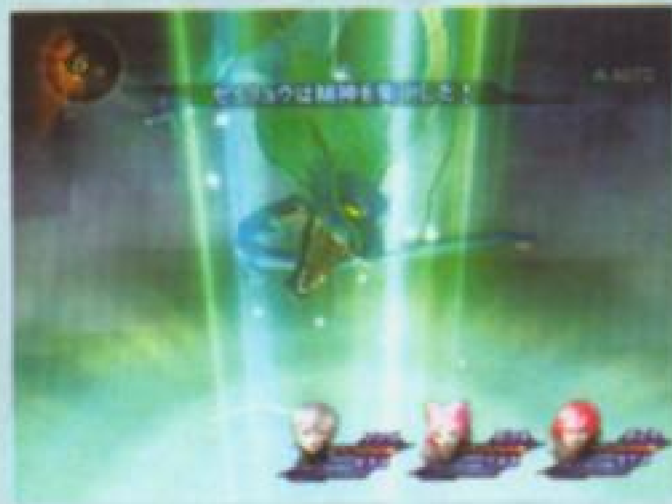
——技能：アギ・マハラギ・アギラオ・マハラギオン・マカカジャ・タルカジャ・ギガバイオレンス・デクンダ・マハラギダイン・パワーウエーブ・アカシックパリッツ・体力泥棒

●出现地点：スワディスターナ(アサインメンツアジト)。先传送到主记录点2,从北西面的阶梯下到B2F,打开红色墙壁。

●攻略：朱雀以火焰和物理作为主攻手段，针对组织技能即可。打法和白虎基本相同。朱雀HP不足时会使用特殊的体力泥棒，先停止行动一回合然后大量吸收HP。体力泥棒是万能属性无法防御。



9 青龙セイリュウ



——HP:6000左右

——相性：破魔・咒杀・异常状态无效、耐地变・冰结10倍吸收。

——技能：マカカジャ・マインドチャージ・パワーチャージ・マハブフダイン・默示录・ディア・ランダマイザ・魔力泥棒・タルカジャ

●出现地点：アジュニャー（ブルーディシュキャンプ）1F，触碰红色光柱以后，从右上方的门进入，黄色墙壁内部。

●攻略：青龙以冰结和物理作为主攻手段。[默示录]会带来魔封属性的魔法close效果，[魔力泥棒]也是魔封属性。准备[魔封デストロイア]或者[魔封ブレイク]来对抗。ランダマイザ是全能力下降，デクンダ必需。

10 大天使梅塔特隆メタトロン

—— HP：17000左右

——相性：破魔・咒杀・异常状态无效

——技能：マハラギダイン・マハンマオン・默示录・デカジャ・デクンダ・マカカジャ・マインドチャージ・シナイの神火・メギドラオン

●出现地点：アジュニャー（ブルーディシュキャンプ）1F，触碰白色光柱以后，从右上方的门进入。

●出现条件：打倒八岐大蛇得到[赤いタグリング]，打倒四圣兽。在アジュニャ建筑物前会有两个女性NPC。和她们对话可以听到关于大天使的消息。

●攻略：没有太多可说的。己方的攻击全部有效，梅塔特隆行动回数不高，做好辅助魔法工作即可。シナイの神火是无法防御的复数hit万能魔法，尽量降低对方魔法威力和提升己方的HP(装备HPブースタ之类)来硬挨吧。战斗后得到「大天使の羽」(玉座曼斗罗的出现条件)。



11 黄龙コウリュウ

——23000左右

——相性：破魔・咒杀・异常状态无效、耐性变化



——技能：マハムドオン・マハンマオン・パワーチャージ・マインドチャージ・マカカジャ・デカジャ・デクンダ・タルンダ・マカンダ・スクンダ・マハラギダイン・マハブフダイン・マハザンダイン・マハジオダイン・マハテラダイン・メギドラオン・太极光轮

●候出现地点：カルマ教会3820米处，红色墙壁通道内部。

●出现条件：打倒四圣兽以后。

●攻略：黄龙的通常攻击也是万能属性，所以物理反射技能在这里已经没有意义。[太极光轮]是全员大威力万能伤害+各种异常状态。通过[マインドチャージ]后威力翻倍的[太极光轮]+[メギドラオン]威力非同小可。

黄龙的最大特色是相性会不断改变，根据它的台词对应有以下3种模式：

台词「キュウウ…」：使用万能以外各种属性的魔法攻击，防御力上升。

台词「クワァァ…」：使用太极光轮和メギドラオン。攻击力上升，防御力下降。

台词「フシュウウ…」「フオオ…」：停止行动/全攻击无效。

摸清行动规律以后根据黄龙的台词制定战法即可。黄龙使用太极光轮的回合防御力会大幅度下降。打倒黄龙后得到黄金色の龙玉(五神曼斗罗的必要条件)。可以习得单体最强的万能魔法[太极光轮]。

12 人修罗

——HP:18000左右

——相性：万能以外全攻击无效

——技能：地母の晩餐・ゼロスビート・ジャベリンレイン・ヒートウエーブ・召唤

●出现地点：アナハタ1F（ソリッドのシタデル），阶梯北面的门进去，北面的一个房间内。进入房间前会有提示。

●出现条件：二周目。并且到达カルマ

教会最顶层，ゲイル站着的那个门前。（和他对话会选择进门或不进门那里）

●攻略：（题外话：什么叫"人修罗"？就是"人类变成的修罗"的意思。此前没有玩过真3的人大概会一头雾水吧。《真·女神转生3》就是讲述的一个人类如何变成一个修罗的故事。总之，不像其他隐藏BOSS，这个隐藏BOSS和剧情完全无关，纯粹的是一种极限挑战，获胜了也没有什么有用的东西。剧情上，将这个解释为该地的毒气造成的幻觉。）

这个隐藏BOSS为什么安排在二周目，恐怕最主要的原因还是因为挑战这个BOSS必须要有足够多的技能和足够高的能力吧。提升能力上限的道具可以通过打倒敌人来得到，所以等级无关紧要。

首先，挑战人修罗绝对不能装备任何无效·吸收·反射技能。装了任何一种都会被万能攻击秒杀。全员或者出战的3人装备通过[王祥曼斗罗]习得的技能[アボイドスリーパ]。装备物理攻击减半的[物理ストロンガ]，耐咒杀的[咒杀ストロンガ]、减少敌人会心率的[会心キャンセラ]。至少一人会全员全回复的[メシアライザー]。可能的话，再装备[HPメガブースタ]来提高HP。后备2人再装备[デスキャンセラ]。辅助魔法有デクンダ和ランダマイザ即可。

人修罗会和两名仲魔クーフーリン、ギリメカラ一起战斗。仲魔被打倒以后又会召唤新的仲魔，不断补充，按照以下顺序循环：クーフーリン(HP3000)ギリメカラ(HP3500)ピクシー(HP1700)アラハバキ(HP 3500)ティターニア(2,000)パールバティ(HP1800)

人修罗的HP被减到一半时仲魔会使用



一次HP全回复的メディアラハン。仲魔的(使用デカジャ、デクンダ打消效果的不算在内)行动次数达到30时会使用牺牲自己回复敌方全员HP、MP的[リカームドラ]。

ピクシー、ティターニア、パールバティ被召唤出来都会立即使用全体催眠的[ドルミナー]。跟着人修罗一定会使用[地母の晚餐]（全员9999伤害的万能属性攻击），只能依靠有人被ドルミナー催眠来躲过攻击。如果谁都没有被催眠的话，就把后备役里装有デスキャンセラ的2人调出来碰碰运气。[デスキャンセラ]

总之，对方的行动步骤就是如此，其他攻击都还好办，提高体力+物理减半以后，即使是人修罗的攻击也不是那么有威胁。真正的威胁是秒杀全员的[地母の晚餐]和敌方仲魔的全体全回复。此外就是玩家自身的运气了。因为只能装耐咒杀不能装咒杀无效，运气不好时候全员一起被咒杀魔法干掉都有可能。发售前，ATLUS官方曾经说过这个隐藏BOSS或许是RPG史上最强的BOSS之一，现在看来从攻击力上或许算不上(主要还是己方可以培养得太强)，但在即使知道了攻略法也必须看老天保佑这点上，的确可以算是最强BOSS之一了。

作品的世界观设定介绍兼评论

"冰山一角"。

这是了解这一作大致的设定以后留下的感觉。遗憾的是，至少在这一作里，这些设定并没有得到多少表现，水面下巨大的冰山仅仅只露出了一个边角。

《digital devil saga》是先有五代ゆう写的小说原案，再由里见直改编成游戏剧本。（就好像根据一部小说改编电影时候，总是需要写一个剧本）这个在创作过程中产生了很大的差异，虽然眼下很难说这个差异是好是坏。



小说原作里展现出的，是如同二战雨林一般杀戮的世界，以生存的残酷为主题，冷血相食。基本上就是游戏序幕部分的情景。由于并没有机会接触到原作小说，只能根据网上的资料来揣测，大致上可以确定五代ゆう的小说主要的描写重点是junk yard各个部落之间的厮杀。而在游戏里对这些部分恰恰是轻描淡写。

可能玩家也会注意到游戏序盘和终盘的气氛有很大差异——到杀死游戏里第一个boss哈利，主人公等人都非常冷血。在哈利完全放弃了抵抗，苦苦求饶愿用地盘和部落换取性命的情况下，依然没有激起主人公等人的同情心，最后走投无路才恼羞成怒。这大概是整个游戏里最让人觉得不舒服的战斗了。而游戏中后期，"因为我们是伙伴"等等强调团结、友情的演出则比比皆是（苦笑）。这固然可以用剧情里的一个设定：Junk yard的全部居民本来都是没有感情来解释，但毕竟演出面上过于突兀了。顺便一提游戏前期角色的配音没有声调起伏，生硬如同机械。这也是没有感情的反映。后期随着角色们感情的复苏配音也变得生动起来——不知道有没有玩家注意到了这个变化。

不知道为什么游戏和小说在风格上会有这么大差异，也许只能归结于游戏不想做成生化危机那样血腥暴力，也不想做成寂静岭那样沉重肃穆，所以最后做成了充满流行元素的娱乐作品吧。想要尽可能拓宽市场，被大多数人接受，而放弃了原作过于成人向的写实风格，也许的确是个明智的选择。但如果是这样的话，那个15禁的标识真的很多此一举了。随着DDS攻略本的发售，游戏编剧者里见直执笔的小说也随之开始了连载。在小说里叙述了JUNK YARD以前的事情，以及主人公等人生前的故事。这里将整个故事的脉络做个大致的清理，让读者了解一下这个《digital devil saga》到底说的什么。游戏中未曾表现的部分都来自于小说。但是由于资料不足，其中不少是笔者根据资料自己的臆测。是否准确就只有等待续篇证实了。

真实世界

游戏后半已经明确交代了JUNK YARD是个数码空间。而真实的世界此时已经变成了生物难以居住的地狱。（也就是游戏通关后显示的画面）太阳变成了黑色（紫外线超量辐射的后果）街道上的人群都成了类似化石的状态。目光所及处没有一点儿生命的迹象。这个黑色太阳的辐射甚至影响到了存放JUNK YARD的机械，游戏中的左上角的SORA NOISE就是这么来的。（JUNK YARD内并没有太阳）顺便一提，GAME OVER画面也是这个黑太阳。可见其对于剧情的重要。



环境如此恶化的起因不明，留待续集揭示。然后，也许是为了人类的存续——既然人类的肉体已经无法在那种环境下生存下去，起码要把意识在数码空间里保留下来；也可能是为了培育出足以在恶劣环境下生存的超人，一批科研人员和军部的人士开始了数码空间JUNK YARD的实验。エンジェル(游戏里的最终BOSS)就是这批科研人员之一，而部落首领巴隆原本是军部的人。(所以游戏里巴隆异常地执着于自己大佐的军阶)。当然，エンジェル也好巴隆也好，都不是他们在现实世界真正的名字。

JUNK YARD内投入了许多已经在环境劣化中死去的人的意识拷贝。也就是说每一个人都曾经有着另外的人生，因此游戏终盘会看到所有人的记忆都在逐渐恢复，删除了他们的情感和记忆，令他们组成部落相互厮杀。胜利者就可以通过カルマ教会(实际上是控制系统)前往ニルヴァーナ(＝现实世界)，也就是离开数码空间返回现实世界。

数码空间的维持和调控需要被称作"テクノシャーマン"的特殊人才。被称为テクノシャーマン的人能够以自身的力量侵入数码空间内并任意控制数据的流动。女主角セラ就是其中之一。类似的数码空间应该不只一个，因为游戏里教会乳海处的电脑将这个空间标记为"STAGE 1"。而赛拉恰好就是这个STAGE 1的负责人员。

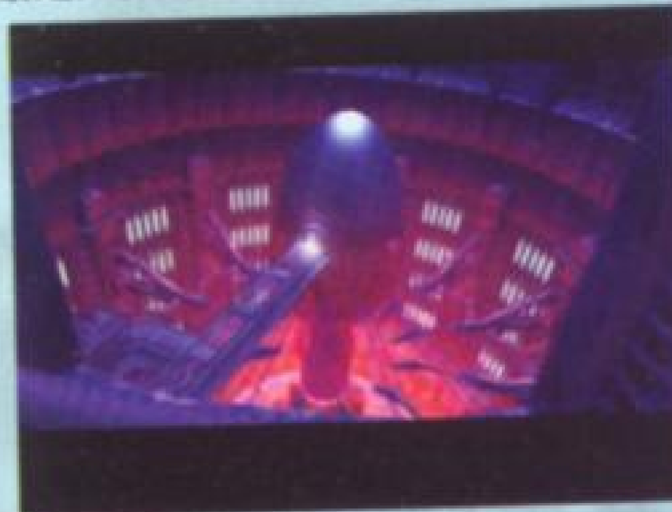
实验地点是阿拉斯加（东经136度），赛拉并不愿意参与这样残酷的实验，因此是被剥夺了人身自由囚禁在这里。这就是为什么游戏里的point 136会讲述一个被囚禁的公主的故事。那是赛拉的意识在数码空间里的反映。

JUNK YARD(ジャンクヤード)

游戏里并没有交待这个数码空间的存在目的。根据小说，随着太阳的异常，环境恶化、人群中开始蔓延石化症的初期，JUNK YARD实验计划就开始了。JUNK YARD内所有的人的身体都是通过教会底部以乳海命名的再生系统制造的。和生前的外表、年龄甚至性别都不一样。惟一的例外是萨弗、席特、安吉拉、谢洛4个认识女主角赛拉的人。（盖尔的真实相貌在游戏通关动画里已经揭晓）。

即使在战斗中被杀死，不久该人的资料就会被乳海回收提炼，配以新的身体重新制造出来。玩家可能会注意到，游戏中的"ニュービー"这个词。(例如第一个迷宫CLEAR以后，再回去守在门口的部下会告知"ニュービー占据了这里")，ニュービー写成英文就是New Bee，指刚刚发育为成虫的工蜂，在游戏里指刚刚从乳海中新造出来的人。称为New Bee既有菜鸟的意思，也说明了本来的JUNK YARD如同蜂群一样的社会构成。正如工蜂没有自己的个性，恶魔化以前的JUNK YARD居民也没有个性，机械地遵循着实验者制定好的法则。游戏以六边形作为主要设计风格（例如开启透明墙壁时的六边形），也是具有"数码"和"蜂窝"的双重含义。

恶魔化原本并不是实验的一环，或者说现阶段不是。エンジェル不知道出于什么目地，在JUNK YARD撒下了促使居民恶魔化的电脑病毒。（就是游戏刚开始动画里那段文字）恶魔化以后的人不吞吃他人的话就无法生存（坚持不吃人的结果就是两位部落首领吉拉娜和鲁帕那样彻底暴走）。这也许可以理解为人为地促进被实验者们进化的加速。数码空间里的吞吃就是占有对方的数据，占有数据越多的个体会跟病毒一样越来越强大。



而赛拉为了阻止这样相食的局面把自己的意识侵入了JUNK YARD（肉体还留在真实世界，就是片尾那个画面。）但是在侵入过程中丧失了记忆。想起了自己来此真实目地的赛拉，去寻找エンジェル想要挽救这个JUNK YARD，同时

阻止主人公等人前往现实世界——因为和现实世界比起来，JUNK YARD这里反而好得多了。这就是为什么最终BOSS战前的动画里，エンジェル以JUNK YARD的存亡为条件和赛拉交易，也是赛拉为什么会说“要我做什么都可以，请不要消灭这里！”

主人公等5人

首先要明确的是，虽然JUNK YARD所有人都是生前记忆的数据拷贝，因此即使外貌有变化，性格和以前依然毫无二致。惟独主人公萨弗不是。

现实生活中的萨弗是个黑头发灰色眼睛的青年，专攻心理学的高材生，很健谈，脸上随时挂着微笑——和游戏中银发、面无表情、极少说话的萨弗正好相反。

真正的萨弗是个阴险的人，为了目地可以利用身边一切人事。甚至可能是造成这一切的元凶。这就是为什么巴隆和エンジェル都异常地憎恨萨弗。在教会第一次召集集会时，原本已经失去记忆的巴隆，见到萨弗走进来时候表情突然充满了憎恨。见到萨弗的强烈刺激不仅令他恢复了记忆，还连带自己的身世和处境一起回忆了起来。这就是为什么会议结束后只剩巴隆一人时，巴隆会激烈地命令エンジェル让自己离开JUNK YARD。也是最终BOSS战斗前，エンジェル看着萨弗时说“你很美。为了自己的生存不惜吃掉他人，简直就是生命背负之罪的模范标本”这句话的缘故。那么这个虚拟空间中的萨弗又是怎么回事呢？可以确知的是，现实世界中赛拉就对萨弗抱有恋心，即使看到了他邪恶的一面也依然爱着他。因此最大的可能，是这个萨弗并不是现实萨弗的拷贝，而是赛拉自创的理想的萨弗；或者说是赛拉在拷贝记忆时去掉了萨弗性格中邪恶的部分，将他变成了自己理想的恋人。这也就不难理解赛拉为何会如此重视这个虚拟空间了。

现在已经知道了，136 POINT、巨船、洋馆（ブルーディシュキャンプ）这些和JUNK YARD本来建筑风格完全不同的地方都是赛拉的意识产物。那么136 POINT内部所讲述的被囚禁的公主和两个王子的故事也肯定是和赛拉、萨弗的过去有关，好王子和坏王子可能是象征虚拟萨弗和真实萨弗，也可能是象征真实萨弗和席特（因为席特是为了保护赛拉而死）。总之，一切都看续集揭晓了。

萨弗、席特、安吉拉、谢洛4人生前就认识赛拉，很可能是大学同学。几个人经常到赛拉家中玩耍，也乘船一起出海游玩。这段时期是后来被长期囚禁的赛拉最快乐的回忆。因此在ブルーディシュキャンプ（巴隆所在的洋馆）——这里是赛拉的家在JUNKYARD的投影，也记录了众人一起度过的快乐时光。

游戏中第一次来到洋馆时，会有一段CG动画。那个发光的镜框就记录了5人一起在海边玩耍的回忆。巴隆憎恨赛拉和萨弗所以将其踏在脚下，打倒巴隆以后，赛拉看到这个镜框会流泪。洋馆内所有关于“城”的风景画都不同程度受到了破坏，惟独关于“海”的风景画很完整。这应该是由于对长期被囚禁的赛拉来说城勾起的是不愉快的回忆，而海留下的都是快乐。

剧情进行到废船残骸，盖尔提出将整条船爆破的计划时，赛拉明显表现出不开心的表情，也可见在船上的时光对她的重要。

此外，序幕CG动画里，萨弗第一次变身为恶魔之后，到睁眼醒来以前，中间有一段蓝天白云的画面——JUNK YARD是不存在这样的天空的。这明显是萨弗生前和伙伴们在海上看到的天空，生前的席特是遗传工程学的年轻学者，有个和赛拉同年的妹妹，但死于环境异变引起的石化症。未能保护妹妹而充满自责的他参加了针对石化症的JUNK YARD计划，并且将对妹妹的爱投射到了失去自由的赛拉身上。也就是说游戏里席特对赛拉的感情其实并不是真正的爱情。席特强吻赛拉那场剧情，口口声声强调的也是“我比那家伙强！那家伙根本保护不了你！”这样一种保护者的姿态。（顺便公布角色的年龄：萨弗22岁、赛拉18岁、席特24岁、安吉拉23岁、盖尔20岁、谢洛19岁。席特的年龄当赛拉的哥哥绰绰有余。）

最后席特也是为了保护赛拉而死，目睹这一切的巴隆才会对席特说“我真是同情你。为了那种女人赔上自己的性命。”（巴隆战之前的CG剧情）

后来也许是实验发生了意外或者别的什么突发事件，萨弗恶魔化并开始吃人，安吉拉被第一个吃掉（巴隆战之前的CG剧情里，巴隆对安吉拉说“你居然跟吃掉自己的男人在一起。”），席特为了保护赛拉被杀死，最后除去赛拉和エンジェル外，包括巴隆在内的其他人都死了。盖尔的身世不明，但可以肯定他生前并不认识萨弗等人。生前的盖尔和エンジェル是恋人，也许是一个机构的研究人员。盖尔临死前最后看到的是燃烧着的天空，和エンジェル的泪水。他的死也许就是エンジェル性情大变的根本原因。

关于隐藏BOSS

12个隐藏BOSS，除去真3过来客串的人修罗外，其他BOSS跟剧情都有一定联系，并非随意地加进来了事。



黄龙为首的5个人不知道从什么途径获得了五神的力量，而且也知道这个Junk yard的真相。但被造出得太迟未能参与各个部落围绕ニルヴァーナ资格的争夺。为了离开JUNK YSRD而采取了袭击最后获胜的部落首领的办法。其实他们也仅仅是为了能够得到复活的机会。

八岐大蛇、蝇王和梅塔特隆本来也都是人，化身梅塔特隆的少年和被八岐大蛇杀死的女性罗拉是恋人。蝇王本来是萨弗的部落成员。随着恶魔化的加深，这几个人的意识逐渐被所化身的恶魔的意识侵蚀，最后自我人格被消灭完全变成了真正的恶魔。

蝇王（人形）时候的台词称呼萨弗为头儿，到了蝇王（蝇形）时候意识已经完全和真正的蝇王同化，称呼萨弗等人为伪造物（虚拟的人类），JUNK YARD为伪造的炼狱。

梅塔特隆也同样以神的仆人、审判者自居，但原有的少年的人格依然还在微弱抵抗，所以梅塔特隆会不时说出“我是神罚的执行者！你们这些并非出自人子的伪造物，毁灭吧！………不对，我不是…”这样矛盾的话来。



黑猫

目前无法确定这只黑猫的真实身份。但游戏记录档都采用黑猫的图标，毫无疑问其在剧情中的重要性。

攻略本用“薛定鄂猫”来形容这只猫。（薛定鄂猫是现代量子论中有名的佯谬，一只处在一个密闭的盒子里，既活着又死亡了的猫）。猫脖子上戴着的两个端巴似的首饰被称为Clarion。（Clarion＝曾经被认为存在于太阳另一面，轨道和地球相对称，环境也非常相似的行星。但实际上并不存在，也就是说地球的虚像）如果硬要做个猜测的话，黑猫极有可能和现实世界中的萨弗有关。序幕动画中，萨弗和黑猫四目相望时，萨弗的银发和黑猫的黑毛形成鲜明对比，并且两者有着一模一样的灰色瞳孔。再联系Clarion和含义，也许正好说明了银发的萨弗是真实的萨弗的虚像。如果真实世界里的萨弗已经死了，而虚拟世界里的这个萨弗活着，那么不是正和薛定鄂猫一样处于“既生又死”的奇妙状态么。

那么，这个虚像萨弗有了自己的感情，并且在结局画面里来到了现实世界，下一作的剧情里会不会同时出现银发、黑发两个萨弗呢？

ニルヴァーナNIRVANA

梵文“涅槃”之意。游戏中用以代指离开JUNK YARD返回现实世界。两者具有共同的含义，佛教认为人死后会不断地在六道中投胎转世，无穷无尽。只有通过修行达到“涅槃”，才能从这个无限的轮回中超脱出去。而JUNK YARD的居民，即使被杀死吃掉，不久又会被乱海系统回收后再造出来。这个生死间的无限循环恰好等同于佛教中的六道轮回。

アスラ(Asura)

阿修罗，印度神话中众神之敌，佛教修罗道的居民，只知道战争，永远不停地厮杀。JUNK YARD实验计划中以此CODE代称数码空间的所有居民。因为他们被程序安排好终日不停厮杀的命运，完全如同佛教形容的阿修罗。其次他们实际上已经不是人类，只是数据体。

阿修罗本性好战，从所有阿修罗的尸体上站起来的阿修罗，必定是无比强大的战神，这也许就是JUNK YARD实验计划的真正目地。因此在数码空间内，这群可怜的阿修罗不得不相互厮杀着，寻求涅槃——返回现实世界离开这个噩梦的机会。エンジェル投下恶魔化病毒的目地，也许就是为了培养出最强的阿修罗，并带回现实世界。

因此最终BOSS战前的动画里，エンジェル会对主人公等人——优胜劣汰的胜利者说“本来也计划连你们一起回收的，可惜现在计划改变了。”

尾声



准备了一堆好材料，未必就能做出可口的佳肴来。DDS的世界观设定和对于东方古老哲学的运用非常的出色。

但起码这个第一作的厨师手艺确是太差了。空有出色的世界观和设定，最后呈现给玩家的却是一出二流的三角恋爱剧（起码表象上如此。读者并没有去解读背后含义的义务）。比起当初执笔异闻录、罪、罚时候一流的剧情和内涵来，也许里见的灵感已经用尽了。

总之，期待续篇的表现吧。如果好好调理的话，首先从材料上，下一作具备成为一流作品的素质。但是下次厨师的手艺会如何，就只有等菜端出来才知道了。

人间五十年

□文——魔人神无月

第十回 北条早云！智勇双全的战国首位大名

应仁之乱后，日本仍然处在水深火热的战乱之中。民众的不满，幕府的无能，导致起义，争斗四起，有实力的地方领主与有野望的武士，民间人，甚至浪人都从一场场战争中崛起，成为一股新生力量，渐渐取代了曾经风光一时的守护大名，成为战国时代的弄潮儿—战国大名*1。这种独特的现象在战国时代中随处可见，统称“下克上”现象，其代表人物就是北条早云。

从浪人到城主

北条早云原被人称为“智勇双全的战国首位大名”，是战国时代初期最为主要的人物，也是大器晚成队伍中的杰出代表。

1432年北条早云出世，由于史料短缺，关于他的出身现在已经无法考证，比较普遍的说法认为他是京都伊势平氏家庭的一员，所以他原名叫伊势新九郎长氏，又名氏茂，姐姐是骏河守护大名今川义忠的侧室。在前45年之间，北条早云仰仗姐姐的特殊身份，在今川家算是混口饭吃，充其量就是个默默无闻，随处可见的浪人。然金子总会发光，哪怕蕴藏千年！1476年，北条早云初次登上历史的舞台，已过不惑之年的他获得了人生第一次转机。当时今川义忠在一次镇压起义的战斗中不幸遇难，今川一族群龙无首，家族成员因继承权问题发生内讧。主张拥立今川之子，也就是北条早云的外甥，六岁的龙王丸与支持今川兄弟小鹿范满的两派家臣彼此对立，形势相当紧张。另一方面，幕府已经垂涎骏河之地良久，见这难逢契机，也派出大将太田道灌率兵以镇压今川家内乱之名夺取骏河支配权。在此四面楚歌的危机时刻，北条早云提出：“在龙王丸元服*2期间，由小鹿范满暂代家督之位。”此提议立即得到了两派家臣的首肯，今川家内讧暂时平息，而幕府也没有理由继续派兵，今川家逃过一劫。十年后，也就是龙王丸17岁元服将至之时，北条早云打着以龙王丸之名征讨叛徒小鹿范满的旗帜，对小鹿势力发动突然奇袭，小鹿一党由此灭亡，龙王丸也顺理成章地获得家督之位。龙王丸元服后改名今川氏亲，也就是今川家由守护大名慢慢转变为战国大名的第一位家督。北条早云因护主有功，任命为兴国寺城城主，领有富士下方十二乡。这时早云已经56岁，按照当时风俗应该退隐山岭，不问世事，做个安度晚年的老人。可对于早云来说，56岁却是他第二次人生的转折点。

从城主到大名

兴国寺城位于日本伊豆半岛的咽喉要道，地理位置优越，而伊豆半岛是幕府将军足利义政之弟足利政知的封地。1491年4月3日，足利政知病死，其长子茶茶丸杀死异母兄弟润童子当上关东将军。由于足利政知生前决定让润童子继任关东将军，而茶茶丸惨杀手足，夺权争利为人所不齿，许多家臣开始与茶茶丸对立，两者之间不断混战。这一切早被北条早云看在眼里，他密切注视着这场内争，并亲自去伊豆修善寺收集情报准备伺机夺取伊豆半岛。不久，伊豆的领主们率兵开往前线与对立家臣开战，关东将军府所在地崛越御所防备空虚。北条早云认为时机已经成熟，便向今川氏亲借兵三百人，合计五百余人连夜渡过黄濑川，奇袭崛越御所，打得茶茶丸措手不及，仓惶出逃，没过多久，还没元服的茶茶丸便自害了。一个月后，北条早云完全控制了伊豆半岛，成为了该岛新的主人，此时他的地位已经超过了以前所侍奉的守护大名今川家，“下克上”的第一个先例出现了。当时北条早云正好花甲之年，如此高龄的城主竟然夺取了幕府家的封地，这让日本上下都为之震惊啊。北条早云取得伊豆半岛后，以德施政，爱民如子，推行“四公六民*2”政策，受到百姓的一致爱戴。为了巩固岛内局势，北条早云把跟随自己多年的亲信安排到伊豆半岛的各个重要军事据点，对于伊豆当地的武士，北条奉行“顺我者昌，逆我者亡”，只要愿意臣服于他的武士便重用，反之就镇压。

关东制霸

在占领伊豆后，北条早云便着手把自己的势力扩展到整个关东地区。关东地区历来由关东管领山内上杉家和扇谷上杉家统治。由于此两家世代为关东管领，实力当然强劲，北条早云为了给士兵加强信心，鼓舞士气，编造了一个梦。他说：“我梦见原野上长着两棵大杉树，还见一只老鼠正在啃杉树的根。没想到那只老鼠越来越大，最后变成了老虎。两棵杉树指的就是统治关东的上杉两家，我是鼠年生的，所以啃那两棵杉树的是我。这个梦预示我不久就会打倒上杉两家，我的子孙将成为关东的主人。”此言一出，北条早云的关东制霸计划也就正式开始了。

然而关东毕竟不是伊豆，上衫两家也没任何内乱现象。北条早云只能先与关东要地小田原城的守将大森氏赖表面结为朋友，等待时机。1494年，大森氏赖病，其子大森藤赖极其昏庸。1495年2月，早云写信给藤赖说：“近来狩猎时，野猪和鹿常常跑向箱根山（小田原城的里山），我都打不到猎物。如有可能，请允许我方的猎人进入您的领地，把野猪和鹿赶到我的领地上来。”藤赖愚笨，不知此乃暗渡陈仓之计，便允诺了早云的要求。于是，早云借计混入毫无防备小田原城，在夜晚十分用几百人之力轻松拿下此城，这又是他计略作战的一次大成功。而后北条早云夺取关东并不顺利，他用了近20年的精力才最终铲除上衫两家，平定关东全境，那时北条已经85岁了。

1518年，早云八十七岁。他把家督之位置传给嫡子北条氏纲。一年后，1519年8月15日，北条早云病逝，享年八十八岁。



↑北条早云画像。



←小田原城。

小知识密抄

1、战国大名：室町幕府时代的大名为守护大名，而战国时代中出现的大名就称为战国大名。北条早云就是第一位战国大名。

2、四公六民：北条早云推行的税收新法，即四成交公，六成民众可以自己留着，在当时算非常优厚的政策。



RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

vol.13 人鱼 にんぎょ

提及人鱼，但凡能想起那妖娆多姿的美丽化物，不过，那是西洋的美人鱼。到了东洋，要是非要形容人鱼的基本特征的话，那就是“丑”了。日本的人鱼在本质上与大家传统印象中的人鱼发生了变化，那也是他们所强调的东西洋之分，在江户时代，将这个由外传入的妖怪的丑化，也正是当时日本社会某种心理形态的映射。

人鱼，にんぎょ，位列于鸟山石燕大师《今昔百鬼拾遗》卷之上<云>，水系妖怪，克星是雷系。人鱼作为一种世界范围内的妖怪是广泛存在的，西方传说中的人鱼上半身为美女，下半身被鱼鳞所包裹。相比之下，日本人鱼面容其丑无比，像猩猩一样的怪兽，有着食人鱼般锋利的牙齿和尖爪；下身布满金光闪闪的鳞片，在水中游动时声音没有任何声响，所以其往往利用这个优势来对异类发动突然袭击，是危害性很大的妖兽。在《诸国里人谈》和《古今奇谈莠句册》里关于人鱼的记载里讲到其有着人类一样的头部，红发，胸前也有如鸡冠状一样的红色肉褶，



另外其红鳍之间有爪一样的手，且指间有蹼，下半身则是标准的浅黑鲤鱼形态，其肉相当美味鲜嫩，据说人要是吃了人鱼之肉的话，不仅可以变年轻，甚至还可以长生不老，尽管是很厉害的妖怪，但是由于其怕雷雨，所以在暴风雨来临时是很容易捕捉到的。

尽管较多的说法普遍认为是江户时代由西洋传入，受安徒生童话的影响较大，但也有少部分学者认为人鱼最早还是来自于我们中国，早在《山海经》的海内南经中就有提及：“伯虑国、离耳国、雕题国、北朐国，皆郁水南……”其中还指到了鲛人，而鲛人其实就是指人头鱼身、长着四只脚的鱼，之后传到了日本，也就顺理成章成为人鱼最原始的形象，而在真实生物中，我们俗称的“娃娃鱼“其实就是最接近当时人鱼形象的。所以说西洋美人鱼的东洋式“丑化”也有《山海经》的功劳。尽管世界各地的海域都可能找到人鱼，但其在日本列岛的分布也还主要集中在北海道、秋田县、山形县、滋贺县和福井县等几个地方的河川，经常能够对附近的生物和居民制造麻烦，虽然生性凶猛，但也因为妖力较差和弱点太明显，所以不算很难对付的妖怪，倒是常常成为别人的腹中餐，最有意思的是爱吃鱼的可爱河童甚至还常常帮助人类猎杀人鱼……



刚才讲到了人鱼在日本的分布，之所以会提到，是因为这些地方以前曾常有过捕获或目击人鱼出现的记载，其中较早的一记录是在推古天皇29年（公元617年），滋贺县蒲川的渔夫捕获到人鱼，不过当时并未引起太多的关注，而到了江户时代宽政12年时（公元19世纪），秋田县附近的河川出现人鱼并被成功捕获，曾引起一时的轰动，据说这身高一公尺多但外貌其丑的人鱼在被猎时还发出过类似婴儿的哭声（娃娃鱼？……）。而在九州、四国的近海处，只有在狂风暴雨即将来临时，人鱼因惧怕雷雨才会出现，与其说他们是传说中的妖怪幻兽，其实还不如说是普通生物中的神秘鱼族。尽管也有人鱼出现为凶兆的说法，但对于临海的居民们来说，把其当作预报暴风雷雨、台风灾难的天气大使也未尝不可。



提到关于人鱼的传说就不得不讲讲“八百比丘尼”这个相当有名的故事，前面也提到人鱼之肉相当美味，食后能返老还童或长生不老，这个典故的重点也在于此。在古若狭地方也即今日本神井县的某村，一位才搬来的高桥姓渔夫设宴招待村民们来自家吃饭，当然那个男尊女卑的年代女人是不在受邀之列的。他准备用自己来这之前曾捕获到的人鱼（也曾有说法是其在日本岛之外的异界所得的土产……莫非又是娃娃鱼？）来款待大家，结果宾客中有人无意在厨房中发现他正在烹煮的这条鱼却有着人一样奇怪无比的头部，当时吓得告诉了大家。席间，大家惺惺作态装出津津有味品尝的样子，其实心里都惧畏这条恐怖的鱼不敢进食而藏在了自己的袖子里。席毕，其中一人因曾听说过以人鱼之骨入药或食肉能治百病，回家后把藏起的这条鱼拿出来给自己体弱多病的妻子食用（也另有种说法是其18岁的女儿偷食了该人鱼肉）。没想到此后妻子此后容光焕发，越来越年轻，当自己丈夫已逐入暮年时，自己的脸上却还依然保持着青春美丽的少女模样……直到丈夫去世之后她又足足活了700多年，看着自己的子孙儿女后代们相继亡去才发现即使长生不老对于其内心也实际上是万分痛苦的事情，此刻也才深深地感悟到人世无常万物皆空的感觉，从此打算周游各地去体验人世，一路上看惯了生生死死的她决心再回到故乡若狭，从此孤单地呆在尼姑庵里与世隔绝的修心养性，终于在其800多岁时得尝所愿终因断食而死，故而也得名八百比丘尼，至今在小滨市青井的神社中还供奉着自德川幕府时代一直留存下来的八百比丘尼神像。另外在《古今着闻集》一书中甚至还详细地记载了食用人鱼的过程，可谓叹而观止啊。



参考资料：

——神谷敏郎 《人鱼博物志》 思索社 1989
——近藤雅树 《图说日本妖怪》 河出书房新社 1990

■文/nakazawa 编排/宇部





《赌神》讲述的是四位勇士来到了一个名叫塞兰多的王国，这个国家受到了魔王哈德斯的侵扰，各地陷入了混乱。四位勇士接受了塞兰多国王的请求，为了打倒魔王哈德斯，拯救这个国家而踏上了冒险的旅途。

——责编/小沛



FC	厂商：TECHNO	发售日：1994年
	类型：RPG	价格：——
		先锋科技汉化

《赌神》这款游戏的名称似乎给人的感觉像是一款赌博游戏，其实这款游戏中，所谓的赌徒只有塞兰多国的国王而已。其他四位勇士的战斗方式也都跟骰子有关，因此这款游戏的赌注就是"世界和平"。这样看来，称为赌神也未尝不可，相信世界上没有任何赌注会把世界给赔上！这款94年的作品在当今看来依旧是极具创意的。将其列入游戏的黄金大作之列，可谓实至名归。该作发售时FC已经即将退出历史舞台了，谁也想不通为什么这样一部作品不在次时代主机上推出。原因是这款游戏的优良品质，就算在以后的许多优秀作品中也是不多见的。游戏里丰富的系统，简单的操作，还有耐玩的小游戏，今天看来其仍有再次游戏的价值！那么就让我们一起回顾一下这款耐人寻味的好游戏吧。

来到塞兰多王国的四位勇士

这款游戏可供玩家操纵的一共有两男两女四位角色，这四个人分别有着各自的职业，每个人的能力也都不一样，而且还有自己专用的武器和防具。可见当时这款游戏已经设计得十分细致入微了。这四个人不是同时进行游戏的，每一关玩家都可以挑选不同的角色，因而更增加了游戏的新鲜感。



法依塔

职业是一名士兵。在各方面能力都比较平均，攻防稍高魔法稍弱，对初次接触这款游戏的玩家来说是一个很好用的角色。他的梦想是要成为世界上最强大的战士！



特瓦夫

职业似乎是冒险家。攻击力和防御力超高，有时对于敌人的突然攻击竟然能够毫发无伤，但是他在魔法方面就弱得可怜了。他的梦想是到全世界去进行冒险！



艾尔夫

非常厉害的女魔法师。攻防方面比较弱，但是魔法的威力惊人！而且在第2关如果使用她的话，还会引发特殊事件呢。她的理想是学会世界上最厉害的魔法！



哈夫

她的职业似乎是一个喜欢伸张正义的义贼。她的实力也非常强，基本上是偏重于魔法的能力。她的梦想是要闻名全世界，还想赚很多的钱，找到很多宝贝！很贪心啊！

喜爱赌博的塞兰多国王

赌博是国王的惟一乐趣！?



塞兰多的国王最喜欢赌博，玩家可以在他那里赢得大笔的金钱用来购买武器和道具。方法是：在"见国王"那一项上，同时按右键、选择、开始和A键，然后国王就会问你是否想参加赌博了。规则很简单，一开始是摇骰子决定赌资的起始数值，然后就是猜大小。

←一开始如果晃出三个"1"的话，赌资就会增至30倍！不过几率是非常低的。在后来的猜大小中，一旦输了，钱就会变为0！最好还是赢了之后马上推出记录一下吧。

出发冒险之前的准备

数量丰富的武器和道具

在开始游戏之前，一定要先给勇士们购买武器还有道具，这样才能保证他们的旅途安全啊。本作中的道具和武器的种类非常多，但是玩家随身只能带20个道具，所以到底要带上什么就要看玩家自己的喜好了。同时，武器的价格最高也将尽六万元！快去和国王赌博挣点钱吧！



道具真的好贵啊！



一这款游戏的记录点就是这个水晶球，向它讲述过去就行了！很有神秘感吧？



游戏中的另外六名角色——掷骰人

游戏当中，除了那四名主角之外还有另外六个小角色。他们统称为“掷骰人”，并被代之以1到6号。游戏虽然对他们没有任何的交代，只是作为辅助战斗的手段，但是他们六个每人都有各自不同的能力，在关键时刻往往会有出奇不意的效果！



掷骰人1号

样子呆呆的，似乎没有睡醒，所以有时候会被自己扔出的骰子击中！但是各方面的能力比较不错，是一个发挥不太稳定的家伙。



掷骰人2号

绝对的搞笑角色，一副玩世不恭的样子，有时候还会逃跑！但是防守能力非常的强，所以对付一些攻击力高的敌人会有不错的效果。



掷骰人3号

我个人认为实力最强的掷骰人！样子像机械战警！能力是震骰子，能够将敌人的骰子数降低，或是增加己方的数字，偶尔也会失误。



掷骰人4号

一副学者的模样，应该是个赌场老手了，他在其他能力方面都比较弱。但是他的特技就是掷出的骰子号都比较大。



掷骰人5号

是个机器人，各个方面能力都比较平均的家伙，在任何情况下都显得泰然自若，或许每次发挥稳定是他惟一的优点。



掷骰人6号

样子像是一名骑士！他的攻击力非常的高，有时候能够直接投出骰子将敌人打晕！绝对是个强力角色，但偶尔也会逃跑。

敌方的掷骰人



杂兵掷骰人

样子十分可爱的敌方角色，至于能力方面，几乎拥有我方所有掷骰人的特殊能力，比如震骰子、扔骰子将对方砸晕等。



BOSS掷骰人

他的样子十分威风！各方面的能力也很惊人，而且还会频繁使用超能力！是一个非常令人头痛的家伙！

回顾《赌神》！

再忆当年中文游戏的辉煌！

《赌神》发售至今也已经10年了。当初汉化这款游戏的是《电子游戏软件》的前身“先锋科技”，这是游戏历史上真正意义上的第一款正版中文汉化游戏，并且正式于市面发售。当时这款游戏的卡带里还附赠了“马里奥医生”等四个小游戏，还有一个超强纪录可以让玩家体验超爽的感觉，加上精美的包装和说明书，在当时看到这样一款游戏，对国内玩家来说真是太激动人心了！记得《GAME集中营》的第2期中还刊登了足足7页这款游戏的攻略，并且在那一期中首次刊登的邮购信息就是这款《赌神》！如此看来，《赌神》不只对于中国的玩家，对《电子游戏软件》同样也有非凡的意义！今天你还能找到这款游戏吗？能的话好好再玩一次然后永久珍藏吧！

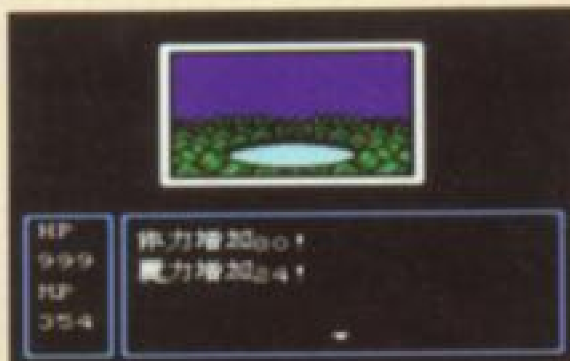
《赌神》的特色大集合！

游戏之所以能够获得成功，当然与其自身具备的独有魅力是分不开的。《赌神》同样有许多特色的设定，当时玩这款游戏时，我们曾经为了进入增加HP或是提高能力的格子而手心出汗，为了引发所有事件而反复地打每一关……下面是我整理的这款游戏中令人难忘的特色设定，你还记得吗？

无限“加血”！



在《赌神》里，每一个角色的HP和MP是不受等级限制的，只要角色进入标有泉水的格子，那么HP和MP就会上升，当然MP还需要角色学会魔法后才有。依据这一特性也就是说，只要玩家幸运的话，尽量多的喝泉水即使等级很低，HP也能达到999！但是如果等级低的话每次增加体力的幅度也就不会太高。



不用升级也能提高能力！

不提高等级也能提升能力？听起来像是《最终幻想8》，但是在《赌神》里可不用那么费劲，只要进入特定的格子，也就是到标有宝剑、盔甲和盾牌图案的格子里就会相应地增加攻击和防御力，但这只是在这一关中有效，到下一关的时候就会自动解除。



BOSS将主角抓走！？

在最后的第6关，当玩家碰到最终BOSS哈德斯时，这个可怕的恶魔会将你的勇士抓走！你必须再派一个人来解救被抓走的勇士。这一个突如其来的打击，往往令自始至终只练一个人的玩家们感到措手不及。如果直接选一个没使用过的人直接去挑战最后一关的话，那么一战必死！因为最后一关的杂兵也是BOSS级的人物！还好这个游戏可以反复打以前的关卡，玩家还是挑选一关开始重新锻炼你的战士吧！



游戏分支的小插曲！

这款游戏除了故事的主干外，还在主角们冒险的旅途中设置了许多分支剧情。比如第1关如果被BOSS打败后使用“救命草”的话就会走另外的路线，或者回塞兰多或者继续挑战BOSS。第2关如果使用艾尔夫的话，走特定路线还会意外地得到“百衲衣”！那可是价值一万多的防具啊！在初期可是很好的装备了！再比如第4关的魔法森林等等，如果每一处分支剧情你都去触发的话，那么游戏的时间……！



↑这就是游戏中分支最多的第4关，全走一遍要多久呢？

对BOSS也可以一击必杀！？

《赌神》的BOSS都十分强大，每回合就算是输了也只是相差一、两点。但是有一种情况是可以将BOSS一击必杀的。不过出现几率非常低，那就是双方连续掷出相同的点数，直到最后再超过对方！那么敌方的伤害就不是原来的我方点数减去敌方的点数了，而是纯粹的我方点数！这样的话，按照理论可以实现的情况(我方4次都掷出9点，对方前三次是9点，第四次少于9点）一下子最多可以给对方36点的伤害，只要你的主角一刀可以砍对方30左右HP的话，就连最终BOSS也是一击必杀呢！建议使用掷骰人3号，他的震骰子能力会有很大几率出现平局！





次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



最爽吉卜力，最牛宫崎骏，可怜它们十几年心血精华被AKIRK一锅端。十六首动画MTV曲曲都是精品，欣赏、收藏、赠人你绝对不能放过。

吉卜力动画MTV全集

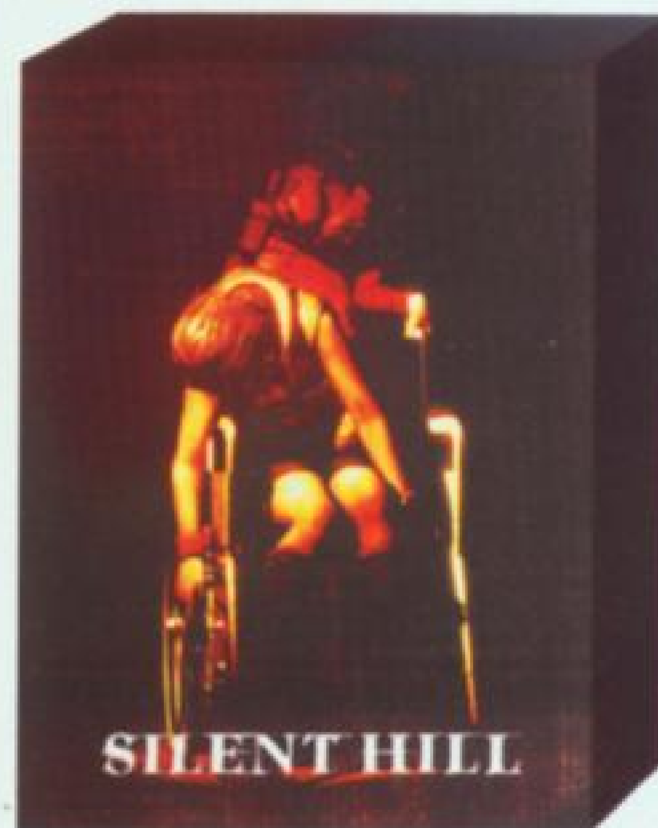
■定价：9.80元　　8月28日出版



红色砝琅吊饰配上粗粗的链子，绝对炫目，绝对炫耀，炼金术师经典影像，精美全彩画册，豪华外包装设计。COSPLAY和动漫FANS必备。

钢之炼金术师项链

■定价：22.80元　　9月1日出版



恐怖游戏代表作《寂静岭》系列真相解密。4代剧情剪辑，各代原创MV合集。百页美文手册，双VCD，创新附赠8厘米迷你音乐CD，专用百宝袋。

收藏寂静岭

■定价19.80元（免收挂号费）　9月1日重新发行



国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD。炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。

钢之炼金术师怀表

■定价55.00元（第2版）　　9月1日出版



筹划了很久的网球王子特辑。高达SEED，火影忍者，柯南，海贼王等经典影像。明信片，贴纸，超大海报再奉送，相信不会有人打送礼的。

动感新势力（19）

■定价：9.80元　　8月28日出版



动心精品大抽奖，全彩铜版印刷，配光盘，降价五大变脸再战江湖。风林砸锅卖铁，卖力"巴结"读者。时下风林如风马，都有"疯"字之倾向。

掌机迷（17）

■定价：9.80元　　8月30日出版



MTV第三弹，14首经典动画MTV完全收录。选材眼光更毒，制作水准更棒，剪辑手法更纯。看过金版银版就知什么叫过瘾。相信AKRERA。

动感红宝石MTV

■定价：9.80元　　9月中旬出版



《电新》DVD为真品质之DVD，行家到手一看便知，最新莎木ONLHE影像，死或生，生化4……十余款游戏原汁原味呈现，独创2CD作到性价比最优。

电玩新势力DVD（35）

■定价：9.80元　　8月24日出版

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19期　9.80元

动感新势力

2004年14、15期 8.80元 第18、19期 9.80元

掌机迷

第9、11、12期(纪念版已售完)13、14、15、16期 10.00元　17期 9.80元

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34、35期 (DVD+CD)9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

标准掌机典藏　20.00元
合金三合一（大特价）　50元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：[illegible] 联系电话：010-64472177 邮资免取

天空之城、龙猫、魔女宅急便、幽灵公主、千与千寻的神隐等STUDIO GHIBLI动画主题歌MTV十六首收录

吉卜力动画MTV全集

STUDIO GHIBLI ANIMATION MUSIC VIDEO COLLECTION

曾经的感动陪伴我们到永远

8月28日
与动新19期
同步全国上市

MY NEIGHBOR TOTORO
©NIBARIKI

The 10th

ANIME NEW POWER SPECIAL EDITION

动感新势力特别版



■《动感新势力~吉卜力动画MTV全集》■VCD+CD(神秘的八音盒)■收录/风之谷的娜茜卡(『风之谷的娜茜卡』印象曲)/伴随着你(『天空之城』主题歌)/我的邻居龙猫、风之甬道(『龙猫』主题歌&插曲)/暗室(『萤火虫之墓』主题歌)/爱是花，你是种子(『岁月童话』主题歌)/口红留言、更替的四季(『魔女的宅急便』主题歌&插曲)/波哥和吉娜(『红猪』BGM)/无论何时总会有人(『平成狸合战』主题歌)/家乡的路(『侧耳倾听』主题歌)/看惯潮起潮落(『听到涛声』主题歌)On your mark(Ghibli主题动画电影)/幽灵公主(『幽灵公主』主题歌)/(永远同在(『千与千寻的神隐』主题歌)/幻化作风(『猫的报恩』主题歌)

双碟装
VCD+CD
售价:9.80元



ANIME NEW POWER. ANIMATION MUSIC VIDEO　　THE ANIME COLLECTION SERIES

最具收藏价值的动画MTV/CD

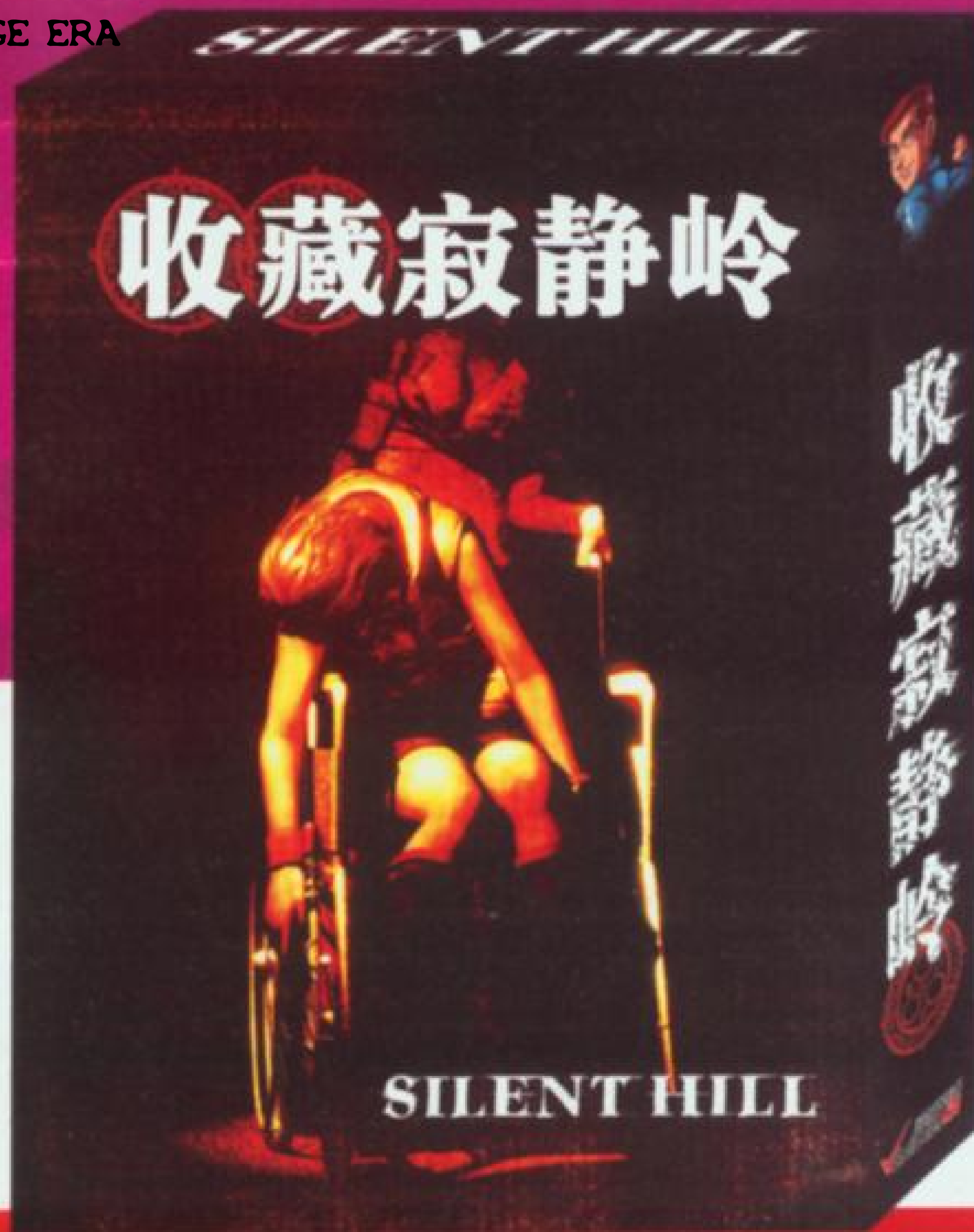
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:64472177 邮资全免

SILENT HILL



电击收藏 × 游戏批评 联手打造

当游戏批评的深邃融入电击收藏的精彩之时
当迷茫于寂静岭的心灵希望找到深渊的出口时
请相信我们给你指出的……



定价:19.80元

游戏批评专题版寂静岭百页美文手册

『揭开寂静岭』

丢失的记忆The Lost Memory

原创(寂静岭4代)中篇恐怖小说
4代游戏攻略重点线索探究
历代游戏人物心理性格分析
拨开系列宗教背景的迷团
历代游戏隐藏要素通盘整理等精彩内容

『探索寂静岭』
Discovery disk



收藏寂静岭

援引IVGAME新闻：大象制作的《收藏寂静岭》已发售近一周，却销售情况不佳。客观上讲，今年气候异常，酷热难耐，加之洪涝灾害，印刷品鲜有旺销者，甚至有专家说，与旺季比只有两三成而已。尽管有客观方面的原因，还是使风林叹息：识货者不多，好东西未必好卖。

卖的不好，我们招谁惹谁了？

『体验寂静岭』
The room disk



哈里(一代主角)：这东西卖得不好又不是我们的错！
海格(三代主角)：爸你别闹了！卖的不好还有钱喝酒？别丢人了！
哈里(一代主角)：你忘了，heather？血瓶这玩意是捡的……
海格(三代主角)：最讨厌你们这种今朝有酒今朝醉的家伙了

詹姆斯(二代主角)：A letter to my future self……
亨利(四代主角)：You lie silent there before me……

(读懂《收藏寂静岭》未必能读懂这段话……)

『聆听寂静岭』
The Song Book

9月1日再上市
不见棺材不落泪

独家奉送寂静岭百宝袋





邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明“收藏寂静岭”

My Game My Home 闯关族的家

抽空到电新部走了一遭，才对何勇的旧歌有了更深刻的理解。编辑部的商务小沛居然还一直对电新部的自由环境恋恋不舍，再加这老小子的工作状态日益糟乱，不晓得是不是也打算把电软部搞成那样子……破坏地球环境是要遭报应的啊！

天生我才看闯家

本期读者来信集点——①怎么闯家也开始由风某和北斗一起主持呢？风某不会是要退隐江湖了吧？②听说行货XBOX也会于明年在我国发售，这是真的吗？③为什么现在还要推出小神游GBA而不是小神游SP？④我在暑假里新买了一台游戏主机，可家里只有一台电视，想自己买一台玩游戏专用的，有什么比较好的型号值得推荐吗？

暑假很无聊，所以要游戏。因为要游戏，所以看电软。

湖北 广水 赵龙

《掌机迷》新改版全面开动，除了抽奖活动外，这次应广大读者的要求恢复了光盘的配备。还有喜人的降价行动等等，内容也将全面强化，近期势必要让玩家耳目一新，备感惊喜。掌机迷编辑部究竟还有什么好戏唱，相信你拿到本期后就会知道。好消息接二连三，本刊的形象征集活动已经进入了票选阶段，面对海量的设计来稿，市场部的同事头痛不已。稿件太多整理起来要花相当大的精力，另一方面要在上千幅优秀作品中挑选出一幅人人满意的还真是难啊。幸好，风某人不需要上手帮忙整理，只要躲在一旁发表自己的看法就好。近期我们将会公布最终的评选结果，风某人现以平常心坦然笑对……这段时间编辑部盛行WE8，虽然这尚在本人意料之中，但如此近似于全民总动员的集体游戏（多人同P！一屋子人一起踢，乱成一团），还真是少见。难道中国人的足球情结只能通过游戏来发泄？虽然风某不是个准球迷，但WE8的水平自己以为不赖。北通比赛本刊几名选手折于途中，甚感遗憾。早知道这样，早让本人出马不就结了？



一刀流灭蚊侍木木，从未失手过。蚊子专欺负弱小，越是心地善良，越是叮起来没完，快活了它的嘴，痛痒了我的腿。我让你咬我，我砍，我砍，我砍砍……

方便面相信大家都吃过，而且对于打机一族而言，其极高的性价比很大地有利于我们“炼铁”技能的成长，通过吃泡面节省下来的银子对于游戏玩家而言是一笔相当重要的“财政收入”；此外，我们游戏玩家讲究的是高效率，方便面原材料简单（面+开水即可），成熟率快（开水泡之只需3－5分钟，干啃的话则只需撕开包装袋），随便扒拉两口就能吃完，极大的方便了我们速战速决，将有限的生命投入到无限的游戏之中！不过方便面毕竟只是速食品，吃太多对身体健康是没有好处的，而且再豪华的方便面也不会有如图中那么大的一块排骨。所以，即使是为了伟大的游戏事业，也请大家注意身体健康，改善好自己的伙食。（口下泡面数以吨计的北斗留）

方便面——打机推荐装备



好大一块排骨，这就是传说中的排骨面吗？一直不明白为什么手擀面就那么有嚼头喔？



1945另类BT玩法

久闻风兄射击游戏厉害，小弟近日重玩1945－2时，发现可以0分通关！！本人在8级难度不损命0分通关，具体方法就是不开枪，不用BOOM，小兵会逃开，BOSS时间长了会自爆，惟一要注意的就是别被炸死了！！望风兄试试这种BT玩法，但别玩得呕血啊！！（武汉 justic）



彩京出品的1945是STG无愧的经典射击之作。

快乐女玩家



我是一名刚满17岁的女孩，家住长春。南方的女玩家很多，可东北这边几乎没有！所以我成了很纯正的“稀有人种”。虽然孤单，可我却“孤单并快乐着”。作为“女玩家”我是孤单的，作为“玩家”我有一位很爱我的“男性玩友”——我的老爸。因为有老爸，我可以在思想传统的老妈面前无顾忌的打游戏。当然啦，是在我们父女俩改变了老妈的一些思想观念的前提下。而且也有一个爸妈不反对的男朋友，生活自在的很。我只有17岁，但是已经有了十多年的玩龄了，绝不是“泡泡龙级”的女玩家喔！

把游戏带到我生活中的人正是我亲爱的老爸。小时候，刚刚记事的我就和父亲一起玩FC；从小学二年级开始，老爸便蹬着自行车带我去玩街机——这种与众不同的经历一定让大家惊叹不已吧？看着男生们因为偷溜出去玩街机被打得皮开肉绽，我身为一名女孩子却在众人异样的目光里和老爸穿梭于街机厅并且快快乐乐，真是满腹感慨啊！随着家境逐渐改善，FC→MD→DC→PS→PS2，GB→GBA这样一步步走过来，虽然“便卖家当”买来了PS2，可是人的信念是坚定的，我们父女俩是SEGA的忠实拥护者，一直都是！

也许你会问我的爸妈是不是对我玩游戏太放纵而造成不良影响？哈哈，出人意料的是，这并没有造成“玩物丧志”，反而使我明白不学好课程（我是专攻日语的）就甭想玩任何一款日文游戏，游戏出人意料地成为了学习的动力之一。在这里，我奉劝各位学生玩友们，玩游戏一定要得到父母同意，只要父母不反对，就不必担心回家会被打屁屁，就连恐怖游戏都会“恐怖减半”、“胆子+50”哦！最好的秘技，就是父母的支持。

最后祝大家暑假快乐！如果各位学生玩家有苦恼，不妨找我这个和各位比起来闲得多（我可是没有暑假作业的哦！）的学生一起解决烦恼吧！（吉林长春 佐佐木唯笑）

一直以来，在电玩界女生就是少数，这种现象在我国尤甚，而我国女玩家中像上面这位佐佐木读者一样获得家长如此大支持的朋友真可谓是“凤毛麟角”了。以前家中也刊登过不少女玩家的来信，不过她们很少能得到周围男性玩家的理解，更别说是家里的支持了。这里佐佐木读者给出的最好秘技——父母的支持确实非常重要，在这一点上，不仅是女玩家、男性玩家们也是同样需要加以借鉴的地方。尽管未必所有的父母都会如此开明，不过更多的沟通无疑将会大大有利于双方的交流。也祝包括女玩家在内的全国所有的玩家们都能快乐地游戏！（女性玩家亲卫团团长 北斗留）

本栏目绘图由 华尧 友情提供，特此致谢。

亚洲杯决赛当晚，在楼下烧烤摊看比赛，国足1:3输掉给日本队之后就听BIU的一声，一爷们拿了啤酒瓶就朝电视机拽了过去——还好，我坐在最后，没有被殃及无辜——加之那位老大酒后准头下降，酒瓶擦着电视顶部飞了出去，只是不知有没有砸到花花草草……



呵呵，首先恭喜你被读者评上了那么好的称号——“最有男人气质”。现在开始喜欢制作闯家了吧！对了，这次北斗大人(您就让我这么叫吧，改不掉了)主持闯家是自愿还是被风林那厮逼的？不过风林有句话说对了，您还真擅长交际啊。如果电软真带头送主机的话，那就先送我一台GT限定版PS2吧我和我朋友口水都流一地了！对了，风林现在在杂志社干些什么？他只主持闯家还嫌累？那样的话他的肚子会大得更快啊(汗！)不过您主持得挺好，既负责又认真，努力工作吧，俺这厢先给你加把油！**(xiluo0902)**

——“最有男人气质的交际花北斗”？！这个……无语中。虽然知道“北斗大人”这一“术语”来自于车田正美的“钢铁神兵BTX”，而且我也看过，不过给这样叫还是感觉怪怪的，还是直接叫我北斗来得亲切些。北斗主持闯家是被风林“大棒+胡萝卜”政策给“逼上梁山”的，呵呵，当然有幸能够主持闯家这个招牌栏目对我这个还算是新手的小编来说可是非常的荣幸啊，因此肩上的压力自然也是非常的重。希望大家能够多多监督，有什么意见和想法尽管告诉我。闯家是“家长”和玩家共同组成的家，没有了你们的支持，何来闯家的今天？不过电软要是真免费送主机的话，估计还没到大家人手一机，包括北斗在内的电软一干小编们就已经拥有足以傲视群雄并可媲美非洲难民般的究极苗条身材了，呵呵。风林自然还有别的N多事排着队儿等着他去忙，放心放心。不过真正值得奇怪的倒是他和我们一样如此之忙竟然还能够保持这么好的“身材”，真是近乎于奇迹的存在啊（笑）。我会好好加油的，也希望能够得到大家的支持。**(由于没看完BTX而一直遗憾的北斗留)**

在PSP的价格问题上，我站在你的一边！给你发来网站新闻的一定是位非常年轻的朋友，对险恶的市场和JS认识严重不足，涉世未深啊！PSP首发价格多少对于中国玩家毫无意义，即便它的首发价格真的不超过200美元又如何呢？谁知道JS在货到之后会狮子大开口到何种程度？我告诉你一个你可能打死也不相信的消息，DC刚出现在广州时，价格曾被JS炒到了7000多元！怎么样，名副其实的天价吧？像PSP这样人见人爱的时尚娱乐终端，JS会放过爆炒其身价的机会吗？历史经验告诉我们，凡是想第一时间玩到最先进、最流行主机的人，必将付出沉重的“铁”的代价。在此奉劝对PSP心存幻想的朋友，时下无需急躁，还是心平气和地一边玩着GBA，一边努力赚钱，一边对着《掌机迷》送的PSP实机模型板流口水……切忌第一时间出手！实话说，个人还是更看好NDS一点。我始终坚信，只有任天堂的掌机才是最适合中国玩家的手掌机——无论从价格还是游戏的可玩性上均是如此。**(广州 朱汝聪)**

——对死忠而言，第一时间入手自己最心仪的主机是最重要的，价格方面的因素则放在第二位。每次新主机的发售，在我国都有不少玩家“顶风作案”，花高价抢先入手首发。对于是否值得如此做，各人有各人的观点，只要自己觉得值,玩得开心即可。另外就是关于PSP的首发价格，200美元一说真的让人难以相信,NDS卖这个价还差不多；PSP的话首发价格肯定要高得多，再加上JS们的翻炒,想第一时间入手的玩家朋友的确需要做好充分的心理准备。
(准备第一时间在梦里入手NDS的北斗留)



风吹日晒部差最帅
冰凉酷爽电软最爽
(湖北 何智清)
JOJO还没有完结，空条徐伦之后，该看我“空调风林”的了！

我是一位年仅15岁的玩家，可是我已有15年的玩龄，不知你是否相信？在我没出生时，爸爸就已经托人从日本搞回红白机啦，所以妈妈对我的大多数胎教也就是…又可是…我竟然从今年7月才有了自己梦寐以求的PS2-_-b。虽说是限定版本，可我总觉得BOSS是个JS(又虽然我和他是多年“朋友”。)对了，我想和全国其他玩友交流，希望大家加我的QQ:176480165**(广西桂林 炎忍明忍)**

——大千世界，无奇不有，这回我算是开眼界了。看来您父亲也是一位电玩爱好者，不过难道在FC与PS2之间您家的主机处于真空阶段？还是一台FC顶了十五年？！不管怎么说，新主机入手，又是暑假期间，看来您可以痛快地大玩一把了！至于BOSS是否JS——不是有句话叫做“无商不奸”吗？毕竟人家做生意也是要赚钱才行的啊，只要不是太黑，大家还是要体谅体谅的。
(正在研究非洲JS是不是最“黑”的北斗留)

NDS的设计灵感来源于机器猫?!

我是电软的死忠，同时也是NDS的拥护者。最近在翻阅小时候的“哆啦A梦”时发现NDS的原型机（笑），不知是不二雄大师收了任天堂的广告费而为其做DS的广告还是任天堂受了不二雄大师的影响而开发了NDS？不过还是要为图中的游戏方式而赞叹！希望各厂商能向它学习！做出有新意的游戏。
(江苏吴江 陈超)





电击的MTV帮了我大忙：我把它拷到电脑上给我女友看,说是我做的,她当即就吻了我（太原 人）

正像以前一本书中所说：“我们怀有的理想迟早将这样烟消云散，犹如那原以为永远持续下去的无聊青春期在人生途中某一点突然杳无踪影”。在最后写“志愿单”时竟发现整本招生信息手册没有一家好一点的本科院校有专门的游戏设计学科时，我才突然发觉自己苦苦追寻多年的“游戏制作人”是多么的可望而不可及。最终在告别我的高中时代时我听从了父母的决定学习“工程管理”专业，虽然我拿到了录取通知书，但当天的欢喜远没有我想象中来的热烈。是呀，就像我的国文老师说的那样：在现实中究竟又有几个人实现了自己的夙愿呢，如果整个大洋就是全人类的话，那些最终实现愿望的人只不过是一条河—哪怕那是世上最大的河……

那消逝的已久的，不再回来的一切，被淘汰的老游戏，即将星散的老朋友和无限未知的未来，面对一切的一切现在的我除了等待和继续别无他法。

记得有个人将人生比作游戏,说只有玩好人生的大游戏,人就是真正的玩家。这个观点我很认同，人生莫不是一次游戏，在游戏中体会过程，得到快乐才是最重要的，至于游戏能否真正通关其实并不重要。人生是过程而不是结果，在最终死神降临game over时谁也未能逃脱，我只希望人生中充实的至少在我闭双眼时能够回忆起很多很多……

呀，呀，怎么突然变沉重了呀，其实刚刚只是一个半书呆子书看多了的感叹,不过里面却真真正正包含我对生活的哲学：快乐每一天！**(同样喜爱闯家的“虾米闯”：朱凤)**

——“游戏制作人”、“最优秀的程序员”……相信这些职业都曾经或者现在正是很多玩家对未来生活的美妙憧憬，北斗当初也是一样。和朱凤朋友您相同的一点就是：我也没有在大学专业表上找到过这些实现梦想的路径。尽管自己有做过几个小游戏，不过其简陋幼稚，其实无异于小儿涂鸦；想要开发出一款好游戏，毕竟是需要专业的素养和团队的通力协作。现在这方面的环境已经略有改善，不过想要达成愿望仍旧是一条艰巨的长路。人生和游戏的确颇为相似，不过两者差异最大的一点就是：人生中是无法储存记录和重新开始的，所以看准了就要有足够的恒心和耐力坚持到底！在北斗心里一直就藏有这么一个梦想:要做出一款好游戏，要由我们中国人自己做出一款真正让世界都能认同的经典之作!**(只会做“俄罗斯方块”的前菜鸟程序员 北斗留)**

亚洲杯决赛上,日本3:1战胜中国,于是我用新入手的WE8以中国10:0痛击日本报了一剑之仇!(广西 梁)





最近每晚“机战”到深夜才睡，大半夜的也没注意影响 将电视音量调小，就让一帮热血主角吼着口号放必杀，结果被邻居狂摔门……好孩子千万不要学习这种行为。

最近编辑部流行素炒饼，三块钱两盒，有心的话还能于万千炒饼与白菜丝中寻觅到少许鸡蛋，性价比绝对高！本期推荐食物！另外向发现这一美食的小编无无致敬！！



看电软的几大好处：

1、上厕所前带上一本，蹲上三两个小时不成问题，练马步之绝佳办法。2、睡觉失眠，瞄上三两分钟，保证睡足八小时，雷打不醒，此乃治疗失眠之最佳方法。3、牛皮不是吹的，鸭子不用飞的。没有PS2不要紧，没有GBA不要紧，只要坚持看它三两年电软，保证聊起游戏是出口成章，说起笑话那是句句喷饭，谈起攻略那是句句经典，其乃我等玩家之必读经典。
以上纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。**(小虾米)**

——“厕上极品”——难道这果然是电软的宿命？（笑）还好，您是用的蹲的，可以顺便强身健体，如果用的是坐式的朋友，岂非一趟下来就有生痔疮之危？治疗失眠，这个功能倒还是第一次听说，而且竟然还能达到“雷打不动”这么高的境界，看来又有不少从事失眠药制造和销售的朋友要因此而失业了（再笑）。不过效果如此之强，那准备熬夜通宵游戏或者是看比赛的朋友岂非得把电软锁起来以防惨遭催眠？孔夫子曰：“过犹不及”，古人诚不欺我也！最后这一大好处，怎么听起来都像是星爷“含笑半步癫”的广告用语——“……实乃居家旅游、杀人灭口、必备良方”！**(不用拿电软遮阳光都能比猪睡得更死的北斗留)**

以前，在听说有种种游戏机的时候，大脑一片混乱。难道还有比FC更强的东东？看来，火星离流行前洞太远了（早知道，就不去那了）。看了近几期的几篇文章后，我不得不开口了。居然有玩家对游戏无感觉了？麻木了？我要翻出那句早已长毛的话了——身在福中不知福！看来，我这种玩个MD的《大航海》也会画张世界地图，标上港口、村落，补给港以及列出港口货物买进、卖出价格明细表的初级玩家，要成为卧龙山上的大熊猫了。他们也许应该像冯小刚电影中的那个富翁一样送到黄土高原上去吃吃苦，不，去索马里比较好，也算劳务输出嘛！**(云南 小白)**

——“身在福中不知福”——相信这是不少由于条件所限，对PS2、XBOX等主机的认识还只能停留在杂志阶段的朋友们对拥有PS2却感叹没有感觉的朋友最常用的评价。记得韩晓唱的“我想去桂林”中有这么一句：“可是有时间的时候我却没有钱……可是有了钱的时候我却没时间”，相信看了这句歌词“两方”的朋友都会有所体会吧。只要我们闯关一族始终有着一颗游戏的心，怎么样的条件下就都能够保持快乐。最后PS一句：看来玩过大航海时代的朋友都有自行绘制世界航海图的习惯，伟大的航海家们难道都是如此诞生的？**(精通大航海地理却总是只能刚刚及格的北斗留)**

我已入手PS2有段时间，买的乱七八糟游戏也不少，什么块魂、原始人、合金弹头3……什么正版、D版游戏一筐，最近买了一个《鬼武者3》正版（我老婆总叫成疯武者）呵，正在游戏极度陷入难以自拔症状中，玩到了孩子发烧，按暂停，喂药，继续游戏的状态，打那个会飞的BOSS，叫什么吉尔斯坦什么时很费周折，本想写信求救，今天儿子捣乱时，按到一下最重要的一下啊，终于过局，高兴的我亲掉儿子脸上一层皮，呵呵。
纳闷了吧，儿子，是啊，我都31了，儿子4岁了，没办法，我卖手饰的，为打游戏打PS2搬到店里，还买了个小画仙。已近乎疯狂，还叫店员出主意怎么打。哎，有失老板体面啊！我下一步想再开个游戏机专营店，我就可以明正言顺的玩游戏了，老婆总说我思想像小孩。
为了陪养我老婆对游戏机的兴趣，买了个GBASP，一盘《星之卡比-镜之迷宫》搞定，几乎24小时捧着不放。哎，真佩服自己的经济头脑。（好像不是经济头脑）
（爸爸级读者 游戏狂人）

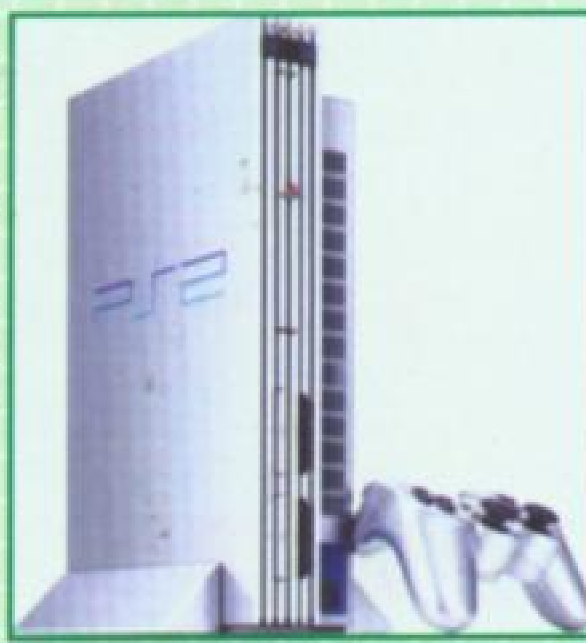


索尼终于服了

据业界人士的可靠消息：索尼决定自己退出大陆PS2市场，转而交给香港游戏机代理商处理大陆PS2销售事务。与此同时，索尼PS2直销代理商中青旅创先，蜂星等也肖规曹随，一起溜号。至此，索尼在大陆导演的一场“面向Light Users”的“闹剧”几乎没有开幕就谢幕了。

PS2还是要在大陆销的，下一步到底由谁来唱主角，目前还缺乏准确的消息。但从种种迹象看，还是要“回头走老路”，游戏专卖店要唱主角了。至少有些成规模的专卖店已经跃跃欲试，“吾将取而代之”。《电软》在今年129、130期连载了署名螃蟹的文章：“给索尼（中国）看病”，严厉地批评了索尼在中国的市场策略。认为LU策略是“对牛弹琴”，是自以为是的把日本模式在中国生吞活剥的“经验主义”。认为索尼不将销售对象锁定“玩家”而是一厢情愿地“巴结”LU是方向性的错误，“绝无成功的可能性”。现在索尼（中国）大概算服了。

下一步如果真的放在游戏专卖店就会成功吗？软件怎样处理？都是悬而未决的问题，我们将拭目以待，也将会把进展及时地报道给玩家。



曾经让无数国内玩家振奋的行货PS2主机最终还是没能打开大陆市场。



动画迷的节日

《动感新势力》创办以来，销量节节上长，人气热气腾腾。真是“初不经意，继而成精”（见《西游记》）。《动新》的出现，给死气沉沉的中国动画市场带来一股新风。8月28日《动新》19期出版的同时，《吉卜力动画MTV全集》也将同时出版。把吉卜力几十年的精华心血压在两张光盘里（VCD+CD），真要让宫崎骏老爹气得嗷嗷叫呢！

9月1日，两个红透日本动画界的钢之炼金术师周边将问世。一个是先前被销售一空的银时计，这次是第二版。质量、售后服务都有很大改进。如有质量问题，大城市可参照《电软》17期公布的批发点退换，小城市可直接与发行部联系。我们的目标是：邮购的一定收到货，有质量问题的保证满意的服务。另一个是个新产品《钢之炼金术师项链大礼包》，红砝琅吊牌配上粗粗的链子挂在胸前，绝对炫目，绝对炫耀。这两款周边发售数量都不大。喜欢的快买。

掌机迷快准备银子

经过一个暑假的招兵买马和休整，九月号的《掌机迷》的主题是“大变脸大便宜”，具体讲就是四大进化，一大退步。什么是四大进化？第一：每期带光盘，让你看个够。第二：全部铜版纸印刷，让你看着爽。第三：101位大抽奖，让你乐翻天。还有一大退步：价格退到9.8元。真正的“少花钱多办事”。

不对，这四进刚讲了三进，第四呢？请你看9月1日出版的《掌机迷》，保证你大吃一惊：什么？！



大象还是不服！

《收藏寂静岭》没有“爆卖”（笑），大象心里大不服。我劝慰他：你是在错误的时间发了一个错误的东西。为什么是错误的时间呢？古诗云：七月流火。尤其是今年夏天，江南之蒸烤使人自顾不暇，市场空前清淡。另外《收藏寂静岭》不像《生化危机》、《最终幻想》，比较讨巧、普及，寂静岭毕竟有一定深度，是很严肃地探讨人生哲理，所谓阳春白雪，和者必寡。

尽管如此，大象还是不服。不服就9月1日再发一次。真是“可怜千里马，何人是伯乐”？！



每天下班回家都要路过一广场，常能看见不少学生踢球。某晚北斗一时脚痒上场比赛，结果因为太久没踢脚法生疏惨遭踩踹……果真是乘兴而来，败兴而归。

最近看电影频道的蝙蝠侠系列回顾才知道蝙蝠侠的老朋友是一直到第三部才出场，而第四部电影片名叫的就是“蝙蝠侠与罗宾”——出场这么晚，难怪每次游戏都只有当2P的命了。



长发风林与秃头风林到底是怎么回事？嗯，想通了，长发的是日版：优美含蓄；秃头是美版：爽快直接。嗯，可喜可贺！(北京 ALIEN)

在欧洲杯比赛那十几天里我晚上就玩《机战MX》奋战到12点，接着就看比赛，一直要坚持到5点多！一天就是觉醒、集中、期待，晚上就得热血、不屈、补给、不屈、补给、不屈……（EN不够啊）。不知道下一代机战什么时候发售，个人觉得MX难度偏低。要是有难度选择该有多好！7·10号重庆解放碑举行了第三届"天国杯"实况足球比赛。由于我是第一次参加这类比赛且经验不足，在小组就被淹没，病例与英格兰大战法国一样，在最后时刻丢失了晋升32强！而与我一起参加的几位高手也都意外的被淘汰了！不多说，明年再来！

再说说我自己，高考意外落榜，不得不和大学生活说拜拜，也许原因就是我经常没日没夜地玩游戏造成的，也可能是我自己在做选择时没有慎重。现在偶在家除了玩游戏以外就是干家务、看球赛、影片！（很快我也能工作了，到那时我得准备入手PSP啦！）我终于感悟了什么叫玩物丧志，每当我拿起手柄时都有一种罪恶感，心里总是有点不安！还请帮我开个药方（我经常被打击！）。废话说了这么多，说也说不完，反正以后还有的是TIME。**(重庆 郑家操)**

——欧洲杯－>亚洲杯－>雅典奥运会，相信最近包括郑读者在内的很多朋友都是过足了眼瘾，同时也饱尝了熬夜的滋味，好在最近是暑假，对学生朋友来说，熬夜缺了的睡眠大不了白天补回来。小编们则不同，晚上熬夜看比赛，白天还得保持旺盛的精力工作，所以自从欧洲杯开赛以来一直到现在，黑眼圈就从来不曾从脸上消失过，一进编辑部，会让人产生误入动物园熊猫展区的错觉。郑读者您此次高考意外落榜，的确让人遗憾和惋惜。如果这次的落榜的确和过度游戏有关，相信您已经能够学会从中吸取教训了，玩物不丧志——需要的不仅仅是口号，而是我们真正要做到自制。每年高考前一段时间，就会陆续有高三的玩家写信过来表示要封机"投柄从考"，他们往往能在高考中取得好的成绩，这和他们能分清事情的轻重缓急也是很有关的。不过也请您千万不要灰心丧气，高考在人生中的确很重要，但高考的成败并不能决定整个人生的成败。希望你能尽快从这次阴影中站起来，只要心中始终有理想，我们就永远不会真正的被打倒！有我们全国千千万万闯关一族给您做后盾，还有什么困难克服不了的?气合X100!**(闯关族啦啦队队长 北斗留)**



战棋类游戏是否真的没落了？最近真的好少。我是从90年代初开始玩游戏的，那个时候是横板泛滥，然后紧接着是战棋的时代，所以心中一直对战棋有着很大的兴趣，可是最爱的兰古瑞萨结束了。所以问两个问题：1.麻烦推荐PS2上的战棋游戏；2.我看到一个画风很像兰古瑞萨的游戏，麻烦提醒一下名字**(天津 niveder)**



如果楼下小饭馆真能如此的话……

——没落？有吗？呵呵，我个人没有这种感觉啊。当然，最近一段时间这类游戏是很少有大作问世，5月份发售的机战最新作MX也无太多亮点，没能给人带来更多的惊喜。不过SRPG的王道作品"火炎纹章"GC版的"苍炎的轨迹"与GBA版的"圣魔的原石"都已经发表了，而新的两作机战（本期无双中有详细报道）也已经有了消息。相信不久之后就会掀起新一轮的战棋游戏高潮了。PS2上没有火纹，机战系列自然是绝对不容错过的了。您说的那款游戏中文译名叫做"梦幻骑士"，其人设也是由兰古瑞萨系列的人设漆原智志担当的，画风自然相似了，呵呵。**(原装正版机战死忠 北斗留)**

裕落魂还 莎木在线

莎木的网络化，是对硬件规格无奈的妥协

再次执起"莎木"的教鞭，铃木裕也不免会有些尴尬。凌空驾位于SEGA研究开发本部的"创作执行官"后，看似大权高就，实则退职半休。"莎木"计划曾经被不少人瞎指"十六章异想天开"以及"SEGA的腰包噩梦"，最终还是因为"开发费用难以承受"而止步不前。

两作后的杳无音信使很多玩家在痛苦等待中变得绝望，几度的谣言肆起又几度在时间的打磨中平息，而蓝帝飞离九龙城的背影也渐渐的模糊而去。对新作的期待就在即将泯灭于记忆深处的时候，"莎木ONLINE"登场。

网络游戏市场拯救了"莎木"

成于家用机，转生于PC，这样的例子在游戏界是非常少见的。而"莎木"更将有可能成为未来被再三拿出来说事的特例。

正如本刊年初的透风，"莎木ONLINE"是由韩国JCE公司开发制作、SEGA方面负责监督审查这样的方式合作完成的。这样的合作对于网络游戏而言并不鲜见，韩国厂商在网络游戏的开发经验上比较于日本公司有着巨大的优势和便利条件，尽管SEGA曾经借DC平台以及PSO等数款网络游戏涉足ONLINE游戏市场，但在PC平台上的插脚，并且想做到大动作，单靠自身就明显缺少自信和胆识了。

"莎木"这一家用机游戏品牌在PC网络游戏市场上的号召力十分有限，新作甚至要完全从新树立软件形象，让更多人能够理解游戏究竟在传达给玩家怎样的故事。仅就这一点而言，"莎木ONLINE"转战平台后失去了群众基础，则近乎于需要赤手空拳重新创立家业，如果不能讨好并吸引到支持过家用机版的死忠玩家，那么"莎木"就真的成了一款了无依靠的单纯网游。但问题是，现在对"莎木"死忠乐意跳槽到PC上的家用机玩家究竟会有多少？？

凌乱表象下的单一本质

"莎木"原作正因为诞生于单机游戏平台，才能够在众多彰显创意的作品中脱影而出。在1999年末发售的第一作中，利用DC主机的卓越性能，制作人实现了以前从未有过的视觉临场效果，并且创造了史无前例的丰富剧情线索，为玩家展现了一个逼近现实的游戏世界。笔者曾经把该作喻为当时家用机平台软件的极限。当然并非所指硬件表现力，而是就当时家用机软件开发思路上的"极限"。而打造这一极限的制作人铃木裕也再次被推上了SEGA软件阵营的首举之位。

"莎木"是一款被华丽包裹严密的作品，集生死、世俗、人伦与环境于一身的创作理念已经使这款游戏走出了原本平静墟实的思想围栏。这样的尝试触及到了单机游戏的制作极端，开发者的创作步伐因为硬件性能的限制以及超越了自身的掌控能力而被困缚。我们在莎木的两个正统作品中已经见到了太多亮点和遗憾，条件的不成熟使得制作人的欲望被限制在了几个小小的城镇之中，平台先天不足决定了游戏最终的成败。

透过表面，可以肯定莎木并不是一款浮华的作品。尽管内容千头万绪，但整理清晰后我们在其中还是可以找寻到游戏最原始的进行方式，在"莎木"这款看似革命的游戏当中——单机游戏的本质，是没有跟随画面一同进化的。游戏自始至终都拥有一条主线牵引，尽管玩家可以通过不同的情节来发动故事延续下去，但万事归一，所有的细小分支实际上仅仅是在支持剧情的平行发展，游戏的自由度在玩家深入体会后会发现"限制"远比能从游戏中得到的乐趣还要多。

制作人想表现的自由特征，很大程度与网络游戏类似。除了壮绝的剧情外，制作人所追求的极限也惟有依靠网络才可以将庞大的世界支撑起来。可以说，"莎木"是天生就应该通行于网络世界的游戏。

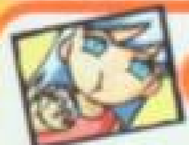
"莎木ONLINE"拯救"莎木III"

铃木裕在"莎木"上倾注的心力无疑是巨大的，而能够将"莎木"系列画上一个圆满的句号显然也成为制作人心底的一块重石。在开发资金上的捉襟见肘使大师的愿望难以实现，"莎木"计划的叫停其中更多的是辛酸与无奈。显然，"莎木ONLINE"的成功与否很大程度上决定了是否能够给大师提供足够的资金来投入到"莎木III"的开发。



虽然并不情愿去接受这样的现实，但拥有"十六章剧情"的"莎木"故事是否能够完结，既要天时地利，更要人和，"莎木ONLINE"的成败对于大师来说，需要的仅仅是一次小小的成功。或许，用"积功德"来形容大师对待此事上的心境更为合适吧。

大墙画廊



留言板 飞月

关于电软十周年卡通形象征集的专题在我们的主页上开通已经有一段时间了，而对各个参赛作品的评论也是如火如荼。虽然褒贬不一，但却反映出了各层面玩家的不同心态。如今，作品征集的阶段已经进入尾声，看了这么多形形色色的作品，你是否也有点心动了呢？如果想参加的话就赶紧在8月20日前将作品寄给我们吧！

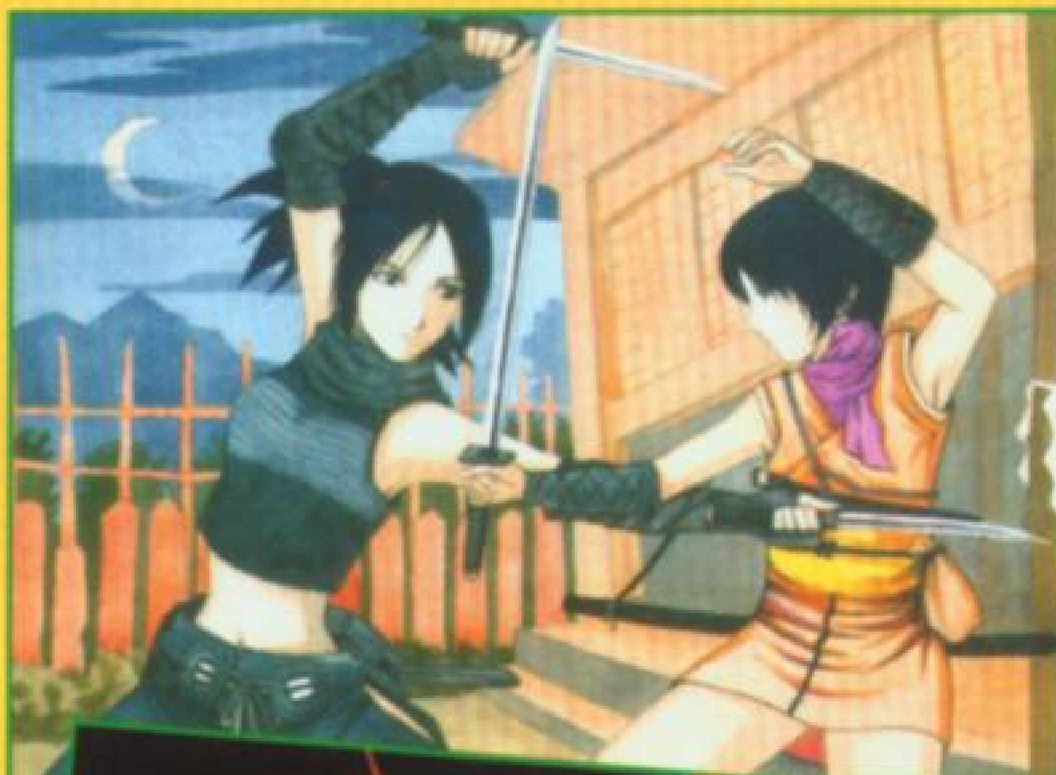
本期 vol.109



↑FFX-2的RIKKU 张路 陕西省
帅气可爱的莉可一直是偶非常喜欢的角色，有时候甚至觉得她远比女主角尤娜更有魅力呢！



↑FFⅫ 官忠宁 广西
游戏尚未面世，瓦恩和珀涅罗就已经有了自己的FANS啦，让我们期待他们的活跃表现吧！



←天诛红 官忠宁 广西
虽然人物的表情有些僵硬，但服装、背景等细节刻画得非常细致。（请作者速与本刊联系）



↑GEIST 萧炜 四川
模仿自GC游戏《GEIST》的作品。虽然没有原作的透明感和液体感，但抓住了精髓所在。



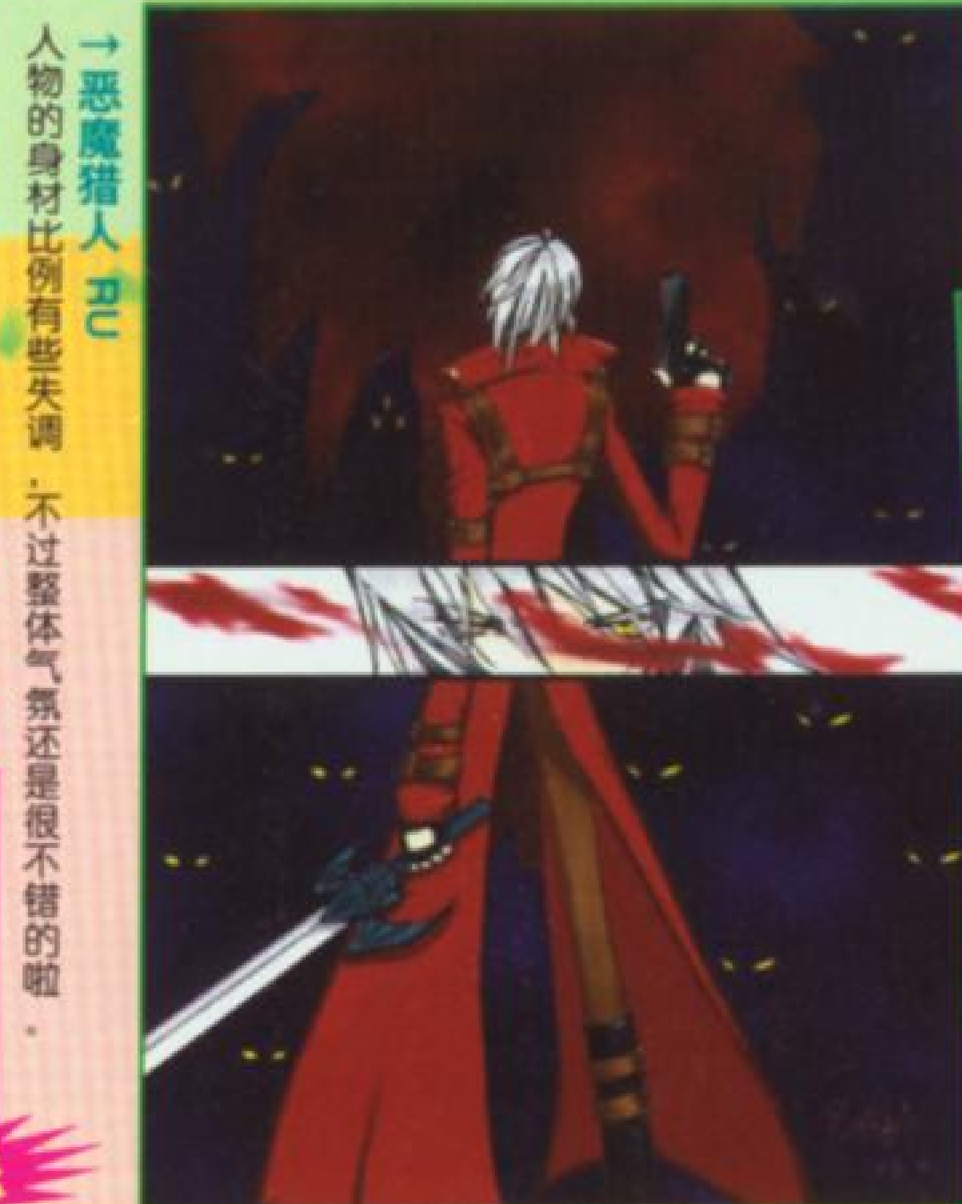
↑赤色彗星
这么棒的画稿，为什么作者非要惜墨如金不肯留下联系地址呢？赶快与我们联系吧！



↑电软效果图 张伟
哦哦，这个提议不错嘛！把电软做成防水的，以后就连洗澡时也能看啦！



↑飞影家没煤气的时候 胡玉珊 广东
飞影下厨的样子好可爱哦，不过这顿"炎杀黑龙波炒人头"雪菜真的敢吃吗……



→恶魔猎人 RU
人物的身材比例有些失调，不过整体气氛还是很不错的啦。



↑电软效果图 张伟

网球王子金属挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款网球王子的精美金属挂饰，包括越前龙马、手冢国光、不二周助三个形象，你会得到哪一个呢？

网王魅力送

电软卡通形象设计大赛
参赛作品选登

等待你的参与！





↑ uu 陈小苏 合肥



→列拉 陈雪琪 湖南



←乐乐 张鹭伟 福建



→耶鲁 陈宏伟 甘肃



←HZ·BOY 农乐忠、唐鸿 广西



↓电丸 陈宏伟 甘肃



↓电软小魔鱼 王凤 吉林



↑什么都不怕 区桂莲 广东



←尤茜 吴一君 上海

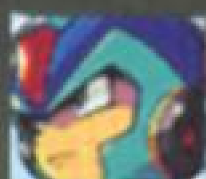
ROCKMAN X COMMAND MISSION

洛克人X・指令任务

洛克人X系列的初次RPG作品，从系统来说可谓相当丰富，但是剧情方面就比较老套了，多少算个fans向作品。

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004.8.12
	类型：RPG	价格：5800日元 / 其他：——

登场人物介绍



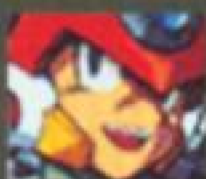
エックス

S级反乱猎人，历代游戏主人公。主武器为射击属性，Hyper Mode则转为火属性格斗。特殊攻击要求按下圈键蓄力，通过按键长度可随意调整WE使用量。



ゼロ

S级反乱猎人。主武器格斗属性，Hyper Mode变成黑色装，大幅提升攻击力。特殊攻击是在时限内连续搓招。



アクセル

S级反乱猎人。主武器射击属性，Hyper Mode为隐身，能躲过大部分攻击。特殊攻击是通过按键组合变身成某个BOSS攻击，可通过收集击败BOSS收集其DNA来增加变身能力。



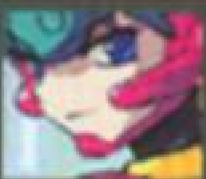
スパイダー

赏金猎人。主武器射击属性，Hyper Mode同样为隐身，特殊攻击是看运气的卡牌组合攻击。



マッシモ

反リベリオン组织一员。主武器格斗属性，Hyper Mode变成黄金装，特殊攻击是时限内连点4个按键，按得越快单体攻击效果越好。刚开始只有两个攻击加成，需要不断的使用来升级出现更多的加成。



マリノ

女盗贼。主武器可以是格斗属性（刀），也可以是射击属性（手里剑），Hyper Mode变成黑色装，大幅提升速度。特殊攻击是摇老虎机，不断使用可升级。



シナモン

女护士。主武器格斗属性，Hyper Mode变成黑色装。特殊攻击通过顺时针摇右摇杆来为全体加血，不断使用可升级，最高可摇出10颗心。

系统介绍

首先基本的操作中有一个冲刺的设定，方法是移动时按下×键。它可以用来快速移动，撞破水晶获得道具，感觉上冲刺也会提高遇敌率。而水晶是分布在关卡地面上的一种道具存放装置，里面装的道具种类按照颜色的不同分别是：

蓝色	道具，金钱等消耗物品；
绿色	各种武器；
黄色	回复Sub Tank值
紫色	各种重要或剧情相关道具。

上面提到的Sub Tank类似于X系列中的E罐，用来装载回复体力的能量，游戏中要加血差不多就靠这个了。地图菜单和战斗菜单第一项就是使用Sub Tank。上面3个是单体回复，下面是全体回复。接着说说フォースメタル（Force Metal，下简称FM），FM系统类似于其他RPG中装个戒指项链之类的防具。每个FM都有一定的作用，也拥有各自的侵蚀值，在装备人物时，要注意侵蚀值总和不要超过人物的耐性值。而在第4话小护士シナモン加入后，便可以利用FMG系统自己制作FM。

战斗系统方面，行动顺序的表示方法有点像FFX，同时还通过方块的高低直观地表示敌人物或敌人的LE量，不过BOSS的LE量无法表示。普通的攻击方法就是先按方块和三角键放出相应的副武器，然后按下圈键用主武器攻击，当然你也可以不使用副武器以积蓄WE值。不同的副武器消耗的WE值不同，而WE值是每回合自动回复的。当WE值超过50%的时候，就可以按下R2键使用角色的特殊攻击了，当然发动特殊技时WE值越高效果就越好。当队伍中有三个人且都能战斗时，攻击敌人时敌人前面会出现一个黄色的槽跟着减少，如果恰好减少到0%-25%的橙色区域，就会发动三人合体技：Final Strike(下简称FS)。此时连点方块三角圆圈三个键吧，能对敌人造成极大伤害，同时能增加战斗后获得的FME值。不过敌人LE比较高的时候，这个槽很难打下来，等到了差不多快完蛋的时候才变得比较容易消耗，可以利用这一点来推断BOSS目前的血量。当我方人数超多3人之后，战斗时就可以按L2键来进行中途换人了，这一点同样类似FFX。不同的是，不管此次战斗某个角色出场没出场，他都可以获得经验值。最后一个值得注意的战斗系统是Hyper Mode，差不多就是换上另一套强力的装甲，但是这装甲有使用回合限制，用完了就要利用道具或者回复装置来恢复使用。想要使用某人的Hyper Mode，就要在轮到他行动时按下叉键来调出战斗菜单，选择ハイパーモード即可。同时菜单里还可以进行回复LE，使用道具和防御、逃走等动作。最下方的“アナライズ”指令是调查敌人的意思，需要人物装备上FMアナライザー，这样就可以查看敌人的资料了，包括携带物品和属性。注意，菜单一定要回合开始时就使用，当你放出一个副武器后，叉键已经不能调出菜单了，而是结束这一回合。



当游戏进行到第三话结束，救出ナナ后，与之对话选择第二项派遣，

就可以进入派遣机器人探索已完成的关卡，每个关卡一次最多派三个机器人。根据机器人的能力和关卡的特点，探查到的道具也会不同(大部分收集用道具放在了一个特殊的房间里，和ナナ对话选第三项可以进入），同时这些小机器人也会因此升级或者坏掉需要维修。这些机器人需要在关卡中寻找，看到倒在地上破损的机器人上前调查就可以将其回收到基地修理然后供派遣用，有少部分机器人可能无法回收，这需要在各个关卡中找到一些特殊的启动道具后，再次进行回收。（启动道具都由紫色水晶存放）



剧情流程攻略

公元22XX年，小行星2202XA8的碎片坠落地面，科学家们从中提取出一种不明矿物“フォースメタル”，这种金属的应用使机器人工学进入了新的阶段。为了方便开采和研究，科学家们在碎片上建立了巨大的人工岛ギガンティス。突然，岛上一个名为リベリオン的组织在イプシロン领导下发动叛乱，政府随即派出反乱猎人部队试图镇压，多次失败后，我们熟悉的主人公出场了。

1 潜入！ギガンティス



エックス、ゼロ和シャドウ三人受リディプス大佐之命潜入ギガンティス地区，他们的目的地就是眼前这座废弃的工厂。进入后三人发现已无法使用无线电和猎人本部通讯，而突如其来的大爆炸也将エックス和其余二人分开。

游戏开始，操纵エックス进入右边的门，第一个房间里面有一个记录点，在第二个房间内操作电脑解除门锁，上到2楼。在2楼发现很多破损的半机器人改造槽，这些半机器人其实就是以后要遇到的BOSS。3楼的门锁需要与ゼロ他们配合同时按下开关(屏幕会闪红光，当闪第三下时按下即可),完成后会在门口被警备机器人发现进入强制战斗。进入4楼，不要急着进房间,先获得眼前的道具。进入房间和ゼロ会合（ゼロ加入队伍）。这时一只犀牛机器人破墙而入，这就是第一个BOSS。

犀牛最大威胁是背上的导弹，优先攻击导弹将其击毁后再腾出空来打本体。本体受到一定伤害后，头部会爆裂，此时犀牛会使用电磁炮攻击，威力较大。合理利用Hyper Mode可以轻松胜出。搞定犀牛后，继续向上走，最终发生シャドウ叛变的剧情，混战中ゼロ被击飞下落不明，エックス则巧妙脱身。（ゼロ退出队伍）



2 夺还！セントラルタワー



エックス醒来后发现身处一个叫ニューホープ的城市。一开始可以在救护班MM那里购入一些道具，然后沿路上行，注意在联络通路E-1有一个紫色水晶，里面是X8体验版的开启钥匙，获得后存档退回标题画面就可以玩X8的体验版。来到大厅，リディプス大佐来电，エックス通报了一些基本情况后信号再度消失，同时エックス被列为不法侵入者被リベリオン通缉。继续向前，当走出建筑物外时，エックス被人认出，刚要开打，スパイダー出现，于是转而和他单挑。スパイダー很简单，当他在身前放置5张牌的时候，攻击他会反击，此时不如防御等待时机。

战斗意外中断，继续向前，碰到抵抗组织成员エール，他请求エックス救出被リベリオン抓住的アル长官，然后册下自身ID给エックス用来进行身份确认。突然警备机器人出现，エール自爆抗敌牺牲。接着向上走，打倒两个机器人，从一个NPC手里获得关押アル长官房间的钥匙，他身后的3个MM处可以买到各种道具，坐着的NPC可以回复LE和Sub tank。准备万全后向上走在一个门口发生剧情，スパイダー似乎认出エール的ID，并得知其牺牲生命来帮助エックス，立场180度转变。进入关押アル长官的房间打倒一个监视兵后，BOSSジャンゴー启动了基地自爆装置。马上按照アル长官的指示，两分钟内赶到司令室关闭自爆装置（战斗和进入菜单不算时间）。解除危机之后，来到楼顶遇见BOSS，スパイダー出现帮忙。（スパイダー加入队伍）



ジャンゴー的攻击威力比较大，要注意回复。攻击方面因为BOSS是雷属性，所以装备火属性的武器能够给予大伤害。打倒BOSS后，アル长官请求救出系统操作员ナナ，之后与他对话就可以进入第3话，在这之前不如先坐船下去转转买点东西。

3 伪りの英雄



传送来到海底收容所，不久就遇见一人自称钢铁之マッシモ，因为目的都是来救人，所以マッシモ同意帮助エックス(マッシモ加入队伍)。

这里的敌人冰属性较多，装备雷属性武器会轻松不少。到地下1层后，会有侦察机器人来回巡逻，碰到他发出的光波就会被发现传送回起点，小心前进。地下2层，在一个房间内可找到开启这层全部门锁的装置。地下3层完成固定战斗后，向上走先打开所有的锁，然后和牢里的人对话，其中一些犯人是伪装的，对话就会发生战斗。与一名女兵对话可得到防水属性FM。出来后进入另一个房间发生固定战斗，在水中的牢房与NPC对话可得到ID卡。这样就可以继续下行。在地下5层打倒敌人（注意敌人准备发射冻结弹时，强力的攻击可以打断），救出ナナ后，得知真正的マッシモ因拒绝听命于リベリオン将于5日后处决。一行人在ナナ的帮助下以正确的顺序踩地板顺利通过多个房间。突然发现マッシモ不见了，原来这个マッシモ跑去地下牢想救真正的钢铁之マッシモ，昔日英雄现在已经奄奄一息。通过原来有守卫把守的电梯下去可找到マッシモ,原路返回听见ナナ的惨叫，一行人冲入BOSS房间。BOSS轻视钢铁之マッシモ的言辞激怒了现在的マッシモ，一拳将他打翻，战斗开始。



BOSSホーンド是水属性，最好用雷属性武器攻击。注意他的全体攻击和中途的一次防御提升。战后アル长官会提出下一个任务，接触ガウディル博士并说服他帮助反抗组织。这回与ナナ对话，选第一项进入下一话。

4 ガウディル研究所

固定战斗打倒3个机器兵后，女盗贼マリノ出现，偷偷地跟随エックス一行进入实验室。在这之后的路线相对简单，在很多通路地面上有红色的探测装置，如果走上去会强制遇敌,利用冲刺算好距离就可以躲开,中途遇上リベリオン派来的サイケ博士，他们的目标也是ガウディル博士。在打倒机器兵赶往博士所在房间的同时，マリノ遇见了シナモン，发现要偷取的フォース



メタル・ジェネレータ和シナモン竟是一体。同时サイケ博士在监视器里听到了她们的对话，立刻赶去抓捕シナモン。与博士对话后向前，来到所谓的无限之森，这个区域全是分岔路，路线越长敌人越强，所以现在还是全往右走快速通过最好。サイケ博士最终找到了シナモン，并击倒了反抗的マリノ。通过无限之森后发现被击倒的マリノ，好在并无大碍，マリノ决定和大家一起去追サイケ博士救出シナモン。（マリノ加入队伍）

BOSSサイケ博士有两种形态，第一形态会召唤3个威力很大的浮游炮，要优先破坏。有时BOSS会投出这些浮游炮，随机落下给予人物能力上的提升或者降低，完全看运气。Hyper Mode不要急着用，因为第二形态的皮比较硬，当他头上的防护罩关上的时候，防御和回避都特别高，所以我们最好。放热后防护罩打开，这时用大威力的集中攻击来招呼最好不过，比如マッシモ的R2攻击。



战胜サイケ博士以后，ガウディル博士答应帮助アル长官，同时シナモン也加入了队伍。（可以使用FM合成了）在ガウディル博士的帮助下，エックス顺利地和リディプス大佐联系上了，得知ゼロ还活着并在A6地区测出他的反应，エックス马上决定前去寻找。

5 イレギュラーハンター集结



工厂的敌人大多是火属性，用水属性武器有特效。刚走到门口听到警报，得知有人已侵入工厂内部，这个人应该就是ゼロ。进入工厂后发现防卫相当地严密，第一和第二熔炉区有侦察机，3声音效后红灯亮起进行移动物体侦查，这时如果移动就会发生战斗，当进入第三熔炉区时，居然见到了アクセル，于是一同前往寻找ゼロ。通过控制装置改变履带运行方向顺利通过货物通道，这时ゼロ已经和BOSS对上了，エックス、アクセル立刻乘电梯上楼与ゼロ会合，BOSS看到三个S级反乱猎人到齐，逃到了楼上。剧情完成后不要错过身后的两个道具，出门原路返回，从原先锁住的门进入BOSS房间。



BOSSジェントテ一比较麻烦，他会全体火属性攻击，还会召唤两个喽罗，最重要的是会浮游在空中，回避率很高。比较可行的打法是事先强化人物的火属性防御和水属性攻击，命中高的人物全力将BOSS打下来，然后利用ゼロ等格斗型人物攻击，アクセル也可以使用R2变身发动水属性攻击（最下面一个）。小喽罗是打不完的，光剑机器人会给BOSS回复，优先灭掉，其他的无视就可以了。BOSS完蛋后，接着一连串的机器士兵战斗，打完后，アクセル利用变身模仿BOSS停止了敌方的攻击，エックス和ゼロ则合力完成最后一击。战友重逢，大家都很高兴，エックス将自己的新伙伴介绍给他们，ゼロ却因为之前シャドウ的背叛而不信任这些所谓的同伴，再度离开队伍进行独自调查。之后リディプス大佐提出了新的任务，调查一处发掘场，而此时スパイダー变得怪怪的。

6 友の条件

直走坐电梯下到B2，先向左进入L2西南区域获得フーストパーツ，就可以利用冲刺撞碎石头。然后来到レペルメイン坑道撞开岩石进入，操作里面的装置就可回来坐电梯通往B3。在这里遇见背叛者シャドウ，他说出了超级FM的秘密。战斗时注意他的超破碎炮，它能对全体造成当前LE减半的伤害，一旦开始蓄力就要用大威力的攻击打断他。打到一半时ゼロ出现加入队伍再打一轮。获胜后，シャドウ并不死心，玩背后偷袭。スパイダー为ゼロ挡住了最后一击，获得了信任。（ゼロ加入队伍）接着探索B3，与最里面房间的工头对话后，开始要交换道具，注意获得道具的颜色，交给B3其他房间内相应颜色的矿工，最后和工头对话就可以坐电梯下到B4。首先去右边的门内搜刮道具，然后去左边的门内消灭3种属性的敌人打开门锁，进入BOSS战。



BOSSエンシェンタス会在3种属性间不停的变幻，除此之外没有太多的特点。所以给不同的人装上不同属性的武器，根据需要轮流出场攻击会很轻松。另外アクセル此时3种属性的变身都已经学会，对此BOSS相当有用。



胜利后，BOSS启动基地自爆装置并锁住了大门，此时又是スパイダー挺身而出，抓住BOSS然后自爆炸开了大门。（スパイダー退出队伍）司令室内，与大佐的联系因严重干扰不能进行，所以大家决定前往干扰源进行调查。（マリノ加入队伍）

BOSSサイケ博士有两种形态，第一形态会召唤3个威力很大的浮游炮，要优先破坏。有时BOSS会投出这些浮游炮，随机落下给予人物能力上的提升或者降低，完全看运气。Hyper Mode不要急着用，因为第二形态的皮比较硬，当他头上的防护罩关上的时候，防御和回避都特别高，所以我们最好也防御等待BOSS放热。放热后防护罩打开，这时用大威力的集中攻击来招呼最好不过，比如マッシモ的R2攻击。

战胜サイケ博士以后，ガウディル博士答应帮助アル长官，同时シナモン也加入了队伍。（可以使用FM合成了）在ガウディル博士的帮助下，エックス顺利地和リディプス大佐联系上了，得知ゼロ还活着并在A6地区测出他的反应，エックス马上决定前去寻找。

7 发信基地を叩け！



此关敌人很多都有状态异常的技能，注意装上防异常状态的FM或者备足药品。这次一开始是个大沙漠，仔细寻找沙暴中传来的微微的白光，向着这白光走找到一个基地的大门，然后从这里向西行进一段距离，突然リベリオン三千部之一フェテム出现，ゼロ拼死营救陷入流沙中的同伴，最终失败。好在流沙下面是一个地下基地，B1有很多被各种颜色光线锁住的门，需要找到对应的开关开启，不过这些门内的东西都与流程无关。坐电梯来到1F，在这里找到一个有光线的射出的房间，调整镜面反射将光线引至墙上的小黄点，就能打开2F相应的房门，然后进入2F关闭干扰装置。反复几次关闭所有的装置，三千部之一ボロック就会来电挑衅。这时坐电梯上3F就是BOSS战。

BOSSボロック是火属性，一开始就会召唤两个小喽罗，喽罗的攻击和回避都很高，而且还会给BOSS加血，要利用高命中的人优先消灭。只要打掉两个喽罗，BOSS就肯定会再召唤一次，这样就无法攻击。推荐使用アクセル的50%水属性变身全体攻击，一般都可以满足条件然后发动FS，可以将两个喽罗全灭，同时FS发动可回复25%的WE，加上下回合自动回复的25%，使得アクセル可以连续变身，同时其他二人全力攻击BOSS即可。



回到基地，ガウディル博士分析出了制造超级FM的可能地点，于是立刻前往。

8 最终兵器



本关敌人多为水属性，用雷属性特效。基地内，フェテム正为自己在沙漠中浪费了杀死ゼロ等人的机会感到懊恼，这次决定亲自出马。进入基地后，透过墙上的小窗可以看到建筑中心区域的一个物体，ガウディル博士需要各个角度的图像以供分析，于是接下来要注意，墙上有小窗就要过去调查。最终ガウディル博士确认这是一枚搭载超级FM的导弹，如果这枚导弹发射成功，保守估计整个北半球的半机器人都会受FM的强烈影响发生故障，必须将超级FM从导弹内取出，不过要用钥匙卡。下到最底层时，遇上了上话BOSSボロック，他告知要打开弹头必须使用两张钥匙卡，而卡分别放在リベリオン的干部手中，他有一张，另一张在フェテム处。随后开始战斗，这里一击就可胜利。之后多次碰上他，不过能力比作为BOSS时差不少。到达WB-02时，フェテム出现了。フェテム是水属性，会使用残像拳，这时的攻击力不容小视，不过强力的攻击可以破坏她的残像。利用ゼロ加上攻击必中的FM来做破坏不错，シナモン在一旁加血，另一队员辅助。灭掉フェテム之后，她掉下底层，这时ゼロ反应过来要夺得钥匙卡，随即由原路返回底层，谁知ボロック已经先行抢得钥匙卡上了顶楼。马不停蹄上顶楼，ボロック刚刚发表完他的野心演说，一神秘人物出现杀死ボロック抢走了超级FM。（听声音就知道是谁）



返回基地エックス正与大佐对话，突然警报响起，原来三干部之一スカーフェイス以为超级FM被エックス他们拿走，入侵基地欲夺回。坐飞船下去就与之战斗。

スカーフェイス是雷属性，尽量不要连续使用同一招数打他，否则会反击。当他的LE差不多时还会吸血。以我们现在的实力，这个BOSS并不是很难，而且就算失败也不会GAMEOVER。

9 决战のとき



终于要攻入リベリオン总部了，往左走发现一种红色的光柱，此时房间内的门都锁住了，只能碰光柱引发战斗，完成战斗后，光会变成黄色，此时门会打开，要赶在光再次变红之前离开这个房间。打开一楼的门后，进入传送到2楼C区，这里一个房间内有数个光柱，要全部触发后才能解锁向上进入B区，B区左右各一个光柱，触发一个后要立刻赶往另一个触发，然后快速回到中间进入A区。A区有一个旋转房间，共有8个房间围着它，其中1号房间是进入刚刚进入的房间，4、6、7号房间是道具，3号门是出口，其它门是敌人。旋转房间内有左右两个控制台，左边是房间号码+3，右边是房间号码−2。接着来到S区，分别进入两边的通道打开开关，然后从中间的门进入BOSS战。

首先是与坚持信念的スカーフェイス再次战斗，这与之前的那次战斗没什么区别。打倒スカーフェイス后，就是面对リベリオン首领イプシロン了。他有一招能将我方单人的LE减至1，此外单体攻击全体攻击都很强力，中途BOSS体内的超级FM能力觉醒，开始不停的补血（一次补满），不过只要坚持攻击，他补血的频率会越来越慢，最终变得和刚开始没区别。



击败リベリオン获得超级FM，此时リディプス大佐赶来接管超级FM，并准备送反乱猎人们回总部。这是最后一次自由活动的机会了，准备好后去顶楼。当来到基地顶楼停机坪的时候，意想不到的事情发生了，飞艇竟然开始攻击，アル长官被击倒，其他人则陷入苦战，被迫逃离。接着，大佐通过广播宣布エックス等人为反叛者。现在已经没有退路了，只能全力一战。

10 In the naem of JUSTICE



利用途中的商人购入道具后，坐上电梯。这之后就是洛克人的传统了，马上开始和山猫ジャンゴー的再次战斗，有了之前的经验，这次应该不成问题。之后アクセル发现这个是复制出来的半机器人，而紧接着的就是重复以前的BOSS战。各BOSS位置是左中：水属性ホーンド。右中：无属性サイケ博士。左上：火属性ジェントテー：。右上：变化属性エンシェンタス。左下可以回复和购买道具，把这些复制人消灭后就要面对守关BOSS，此BOSS水属性无效，雷属性吸收，且攻击为雷属性，还有能造成状态异常的技能。击破之后继续前进，准备完毕后坐上电梯来到屋顶进入BOSS战。リディプス，昔日的长官，他会召唤两个喽罗，然后自己就开始防御。击破喽罗让BOSS推出防御状态来继续召唤，这时全力攻击，利用这种方法能轻松取胜。之后的剧情中，赏金猎人スパイダー的真实身份浮出水面，他就是リディプス，他一直以スパイダー的身份利用エックス他们收集超级FM的情报。

最后的迷宫没有记录点，一定要准备完全再进入。最终战开始后全力攻击右肩的超级FM，以引发剧情。失去右肩超级FM的BOSS没了回复能力，这时优先攻击另一个超级FM，然后攻击本体。BOSS会一招黑洞能导致我方全体全异常状态。可以事先装上全异常状态防御的FM或者利用Hyper Mode的自动防御异常状态能力来应对。

一些有用的资料

——アクセル最强变身DNA和ゼロ最终武器：

二周目时在基地获得钥匙セントラキー，从出来的房间直接向下进入商业街最下层，打败一连串的豪鬼狐狸(极强)，最终获得其DNA和红莲剑（ゼロ最终武器，火属性三连击）。

★アクセル所有变身DNA列表

DNA简称	获得条件	能力
山猫	第二话BOSS	敌单体雷属性攻击
博士	第四话BOSS	敌全体异常状态
三属性人	第六话BOSS	敌全体无属性2连击
花	海底收容所隐藏BOSS	敌全体200（50）伤害10连击
豪鬼狐狸	二周目隐藏迷宫BOSS	敌单体999伤害9连击
骑士	第十话守关BOSS	敌全体雷属性3连击
大鸟	第五话BOSS	敌全体火属性攻击
乌龟	第三话BOSS	敌全体水属性攻击

——隐藏商店：利用派遣系统搜索第一话中的废墟，找到ラグラノキー之后，就可以进入废墟BOSS前记录点旁边的门了。里面有3个MM分别卖不同的强力道具和武器，能买到エックス、アクセル和シナモン的最强武器。其中シナモン的最强武器是一对猫爪子，攻击敌人可使其全能力下降。盗贼マリノ能在这里买到一把纸扇子，攻击为0，能够记录下上回合损失的LE，然后对敌人造成同样的伤害。

——隐藏装甲：同样利用派遣功能搜索第三话海底收容所和第八话导弹基地，获得ティアナキー和メルダキー，然后分别进入两地的隐藏迷宫打隐藏BOSS，之后可分别获得エックス和ゼロ的隐藏装甲，能力提升N个档次。

——无限之森：第四话中经过的无限之森，一直往右走是最近的出口，一直往左则是最远的出口，中间则密密麻麻分出很多分支，路线越长，敌人的等级越高，获得的奖赏也高，总之这里是个练级和获得道具的好地方。

——关于偷盗：一开始スパイダー出现时他身上就装备有可以偷盗敌人道具的FM，同时女盗贼マリノ的特殊攻击老虎机中，只要三个都转出了宝箱，就是100%偷盗成功，各关BOSS身上都有不错的道具，尽量都偷过来。

——转蛋机：ニューホープ的下层商业街里有不少转蛋机，转出来的都是收集用的玩偶，有一台需要输入密码，其他的要使用COIN来购买，COIN在关卡迷宫里用蓝色水晶存放，至于密码，请试着输入以下数字：

20040729　19670801
19780506　31415926
32603260　33515937
44527839　69203600
10950508

■文/AZ　编徘/宇部

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

最终幻想1·2

玩游戏就要有种无悔的精神，那样才能让你完全沉浸在游戏的乐趣之中！对于先后几次出现在不同主机上的同一游戏，能带着不倦的心情与高涨的热情坚持玩下去的恐怕就是那些真·玩家了吧！从80年代末最终幻想系列诞生起，直至今天最终幻想1·2已经先后移植于WSC、PS等多个平台上，最近的一次PS移植也就是2002年10月31日的事情！回望一下，不难发现S&E在挑战大家玩复刻游戏的耐心，当然此次也不是单纯移植（这句话我一直说，感觉有点像废话-_-!），加入了隐藏迷宫与剧情，新怪物等等要素！体验下来，笔者个人觉得不错，特别是音乐相当悦耳。老玩家就当是温故知新，新玩家那自然是不能错过这两款RPG祖师级作品了！

GBA	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004.7.29
	类型：RPG　价格：5800日元	其他：——

■文/Game base/MMCO　编排/宇部

主菜单说明

アイテム	道具菜单，内含
つかう	使用道具
せいとん	整理道具
だいじなもの	游戏中过关需要的贵重道具等。
まほう	魔法菜单，内含
つかう	使用魔法，限在地图画面中能使用的魔法
わすれる	删除一个已经学会的魔法
そうび	装备菜单，内含
そうび	装备武器防具
さいきょう	自动装备目前所拥有的此职业最强武器防具
はずす	解除装备
ステータス	查看队伍状态
たいれつ	更改队列
ことば(FF2)	查看关键词
コンフィグ	环境设定菜单，内含
Bボダンダッシュ	设为on，在城镇中按B可快走
カーソルいちきおく	光标位置记忆。
メッセージひょうじ	选"かんじ"就可以了。
メッセージそくど	对话速度，1最快，4最慢。
ウィンドウカラー	设置窗口颜色
モンスターずかん	怪物图鉴
セーブ	记录。此次可以在任何地方记录，很爽！

操作说明

A键	对话，调查，确定
B键	取消，快走
START键	开启菜单
B+SELECT键	开启大地图

战斗指令

たたかう	一般攻击
まほう	使用魔法
アイテム	使用道具
そうび	更换装备
にげる	逃跑



[最终幻想1] 攻略

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

选择职业

一开始会让玩家选择四个职业进行游戏，全部职业特点如下：

アルス せんし	战士	攻击力，防御力优秀，转职后成为骑士可使用Lv1-Lv3白魔法。
ウェッジ シーフ	盗贼	速度敏捷，攻防比战士略低，但战斗中hit数较高。转职后成为忍者，可使用Lv1-Lv4黑魔法。
アルス モンク	武僧	空手攻击力超群，其他数值都一般。转职后攻击力更为霸道，但却不能使用任何魔法。
ルビィ しろまじゅつし	白魔法师	队伍中最为重要的回复性角色，不死系敌人的最大克星。转职后可使用全部Lv8白魔法。
ウェッジ くろまじゅつし	黑魔法师	拥有强大魔力的神秘黑魔法师，拥有大量的全体攻击魔法。转职后可使用全部Lv8黑魔法。
ゾック あかまじゅつし	赤魔法师	所有能力都很平均，转职前能学部分白、黑魔法。转职后可以使用Lv1-Lv7的部分白、黑魔法。

个人推荐一般玩家使用"战士+盗贼+黑魔法师+白魔法师"队伍，能力卓越，通关保证。当然如果有的老玩家水平很高，完全可以自己DIY组队。队伍选择完后，系统就会提示玩家字幕的显示方式，推荐各位选择"かんじ"，这样的话在游戏中的对白会有几个汉字出现，而不全都是假名！此后游戏便正式开始了！



这世界已经被黑暗所笼罩
风停止了吹动，海面翻滚汹涌，大地也逐渐地开始腐烂
然而，人们坚信那个预言，并翘首以待着
"当这世界被黑暗所染指的时候，便会出现4个光之战士"
经过长途跋涉，四个青年人来到了此地
他们手上各自都拿着四颗水晶

梦都コーネリア（梦都克内利亚）

进入王城见到国王，听他唠叨后得知原来此国公主セーラ（塞拉）被国王第一剑士ガーランド（肯兰德）给挟持了，肯兰德以公主为人质要挟国王退位给他。接下来的任务就是去救那位可怜的公主MM了。在去之前，先到城下町去买点武器、防具、道具及魔法。整备完毕后朝西北出发吧！

カオス神殿（混沌神殿）

西北的尽头就是神殿所在地。不要先进入口处正中的门，不然直接就要与BOSS大战了。左上角和左下角的两个房间内有三个宝箱，拿完就进正中的门与BOSS对决吧！胜利后救出公主后回到王城。与国王简短谈话，再与公主交谈，便能得到贵重

物品“リュート”。出城只见工人们飞速地造好了桥，过桥去北方大陆探险！

港町ブラボカ(港口城市布拉泊卡)

过桥后一直往东南走，就能到布拉泊卡。整备好后记录，走到左上方见一海盗，和他对话开战，利用睡眠魔法此战轻松。干掉小喽喽后海盗从良，送船给我们。出去就能看到下方的码头上有艘船，向下沿着海岸线再往左就可看到一码头，下船后往南走几步就能到精灵城了！

エルフの城（精灵之城）

走进中央的城堡与每个人对话后得知王子被黑暗精灵王施了魔法，现在昏睡不起。这下救醒精灵王子的苦差事又要落到各位头上了。先出城，进入左右两边的精灵镇。购置点武器、防具。镇内可是有3级和4级魔法出售的哦。整备完毕后往西北一直走，到西之城。

西の城（西之城）

西之城内一片狼籍。原来此处国王也是被黑暗精灵王骗走了王冠，使得自己的国家遭此不幸。从他口中得知，黑暗精灵王アストス（阿斯特斯）把王冠放在了泥沼洞穴中。好吧，去南方！

沼の洞窟（泥沼洞穴）

绿色的怪物用全体黑魔法对付！在B3F的某个房间中就有“クラウン(王冠)”。得到王冠先别急着回西之城，先到精灵镇回复，并且买点道具，多买点“フェニックスのお”。整备完后就去西之城。

西の城（西之城）

去见国王之前记录。原来他就是黑暗精灵王，这种卑鄙的家伙当然要结果他。阿斯特斯会即死魔法，所以先前让玩家多准备点复活道具就是这个道理。只要对我方物理攻击系队员施展Lv2黑魔法“ストライ”和Lv4黑魔法“ヘイスト”的话，5个回合内就能将他击破。打倒他后得到“水晶の目”。坐船来到克内利亚，过桥一直往西北走，就能进入魔女的驻地，把“水晶の目”给她，就能得到“目覚めの药”。带药回到精灵城，与王子身边的人对话就能叫醒王子，得到“神秘の键”。先别急着进行剧情，去那些以前不能进的封印房间，可有不少好的装备和道具。这些门分别在：1.精灵之城右上角，必须要沿着城墙往上走才行。2.西之城的左边。3.泥沼洞穴的B3F。4.克内利亚城右上，这里有左边房间中可以拿到“ニトロの火药”此道具是重要物品，与下面的剧情有关，一定要拿！5.混沌神殿的右上角房间与右下角房间。其中有把“ルーンブイード”，克法师的，以后很有用。

找完这五个地方的所有封印房间后，来到克利内亚，坐船一直往左上开就会看到一个码头，上岸往左下走就会看到一个山洞，这就是矮人们的所在地。

ドワーフの洞窟（矮人洞窟）

洞窟的几个房间有多个宝箱，别忘拿。走到下方会看到一个戴绿帽的小矮人，和他对话后把“ニトロの火药”给他，哗，原来被山石断开的运河终于可以通航了！还等什么，坐上船往西方去吧！！！那里有新大陆在等着大家。

メルモンドの町（美鲁蒙德镇）

照例先购买防具，武器我看没必要买，刚才那些封印房间里找到的武器已经很强了。黑白魔法有6级，大家自行购买。从村民口中得知在西南有个洞窟，里面有把让大地腐化的罪魁祸首！去洞窟。

アースの洞窟（阿斯洞窟）

此洞窟就在美鲁蒙德的西南边，要往右进条小通道才能找到。B1F的右边楼梯到B2F。B2F右上角的房间内，可以得到“さんごのつるぎ”，此剑对水系怪物有特效，一定要得到。B2F右下角有楼梯通到B3F。B3F先左上再往下，就能来到吸血鬼的房间了，打败他后得到“スタールビー”。回美鲁蒙德，休整一下后往西南一直走，就能看到巨人的洞窟。

巨人の洞窟(巨人洞窟)

把“スタールビー”给巨人就能通过。下方房间内有不错的武器和防具，找完后上方出洞。再往下走可到贤者洞窟，与里面的贤者对话得到“土の杖”。贤者说让大地腐败的元凶依然隐藏在阿斯洞窟的深处。

アースの洞窟（阿斯洞窟）

来到阿斯洞窟打倒吸血鬼的那个房间，右边门出去调查石板，进去就是B4F。B4F的左下角房间内有一件不错的防具“ミスリルのたて”，左上角就是B5F入口。B5F的左下角就是大地腐败的元凶，地之混沌一リッチ（里奇）。打他前要先记录哦！里奇会全体攻击魔法，所以用Lv5白魔法“ヒーラ”就没问题了。对战士及其他物理攻击系依然用黑魔法加攻加速！很快就能解决它了。打败里奇后，地水晶封印被解开！

クレセントレイクの町（克雷塞特垒可镇）

从美鲁蒙德坐船沿着海岸线一直向右航行，右边应该是精灵之城的那块大陆。不久就能看到一个小码头，上去是精灵之城。进城回复一下，然后坐船继续往右上航行，在一个海湾处又能发现一个码头。上岸往西北走就看到克雷塞特垒可镇了。镇内有Lv6级魔法出售，注意添置。整备完毕后与右边12个小老头一一对话，就能得到“カヌー”，有了这个就能通过浅蓝色的河流了。出镇，顺流向西，一座烈焰滚滚的火山便矗立在眼前。

グルグ火山（库鲁库火山）



火属性敌人居多，用全体冰魔法对付很有效果。B4F中可以拿到一把“アイスブランド”的剑，克火属性敌人。B5F左边的房间内还能发现耐火属性的防具“フレイムメイル”。B5F的左下角房间内就要与火之混沌一玛利丽斯对决了。她的物理攻击很强，请使用Lv6白魔法“プロテア”为全体队员加防御力，再使用加攻加速战术，绝对克敌制胜。火水晶封印解除！

氷の洞窟（冰之洞窟）

克雷塞特垒可镇右上有个码头，上岸后往左，有条河流，沿河向西北的水路进发，绕个弯上陆，就能看到冰之洞窟了。里面不死系敌人众多，用白魔法“アディア”可以瞬间灭了他们。B2F的右边有间房，内有浮游石，不过刚过去就会掉落到B3F。通过B3F来到B1F。在B1F的右边房间有三个宝箱，其中最右边的宝箱前两格有个洞可以掉落到B2F放置浮游石的地方，如此就能得到浮游石了。回克雷塞特垒可镇休整后顺流而下，在左下角的沙漠中通过浮游石的作用得到“飞空艇”，这下走地图就方便多了。

ガイアの町（盖亚镇）

飞空艇往南开点就能发现群山环绕的盖亚镇。内有7、8级魔法可买。

试练の城（试练之城）

出盖亚镇往西南方向，不久就能看到一座银白色的城堡，这便是试练之城。飞空艇不能在非平地上降落，大家在上方空地上着落后再走到城中。与中间的矮人对话，进入左上的房间开始试练，B2F要利用传送装置通过，最后在B3F得到“ネズミの九尾”。出城，坐飞空艇来到左边有两个洞穴的小岛上，走进下方洞穴，在里面碰到龙王巴哈姆特，所有队员转职！

オンラクの町（奥恩拉克镇）



龙王洞穴出来后，一直往东飞。见一小镇被森林围绕，在平地着陆，自己走到小镇。这里能买到2个Lv7魔法。出镇穿过河流往西来到沙漠，在上方一片小树林左边可以进入野营地，花40000G在里面有售“ようせいのビン”。回盖亚镇，释放精灵，再往左边小道绕上来到一个泉水前与精灵对话得到“空气の水”。回奥恩拉克镇，到右边坐潜艇就能到第三个混沌之地，海底神殿了。

海底神殿

一开始往右上的楼梯上去，经过4F到5F，把这两层内的宝箱统统找完，里面有不少强力防具，其中在5F左边一间房内可找到重要物品“ロセッタ石”。回到一开始的3F，进入左上的楼梯，经过几层迷宫，最后在1F碰到水之混沌—“クラーケン（克拉凯恩）”。没有什么难度，就像前面几个BOSS一样对付就行了，打败他后水之水晶封印解除！



滝のうらの洞窟（瀑布洞窟）

从奥恩拉克镇左边的河流一直向上，就会看见一个瀑布，进去就是一个洞窟。在最深处同一个机器人交谈，得到重要物品“ワープキューブ”。随后来到美鲁蒙德镇，把先前得到的“ロセッタ石”交给上方墓地中叫“ウネ”的人，他便会教玩家古代语言。

アースの洞窟（阿斯洞窟）

从盖亚镇往南飞，可以看到一整片沙漠的东方一个半岛上有个城市，但飞空艇却无法直接降落在此城市旁。往此城市的北面开，如图。在北边森林与山脉的交接处，正好有个小空当可以停船。下来后往南走就能到鲁菲因人的镇了。与右边最下方的人对话得到“チャイム”。有了这个道具就能去西边沙漠正中的高塔了。进入高塔，塔内好东西多多，都正位于正中的大房间，顺利走到3F，使用瀑布洞窟中得到的“ワープキューブ”转移到“浮游城”。

浮游城

迷宫没有任何难度，B3F左下角的房间中有“アダマンタイト”，这可是打造究极剑的材料。B4F要讲技巧才能过，大家走到右边第二个十字路口，然后不断地往上或往下走就能发现传送装置，到了B5F就要与最后的风之混沌—“ティアマット（迪亚马特）”交战了。他比其他三个混沌要厉害点，继续利用加攻加速策略，BOSS使用全体攻击魔法后，马上用LV7白魔法“ラヒーラ”回复HP，这样几个回合就能让它消失了。最后的混沌被超度了，风之水晶也被解开封印！

混沌神殿

马上就要与最终BOSS对决了，补充道具是起码准备。整备完后先去矮人洞窟，把在浮游城中得到的“アダマンタイト”交给在打铁的那个小红帽矮人，可以得到圣剑エクスカリバー。然后去四个隐藏迷宫挑战强力BOSS，请看后面的隐藏迷宫解析。全部工作准备好后，进入混沌神殿，开启封印来到2000前的神殿之中。先往右下楼梯到2F，再往前走到3F。3F正中央的房间内吹奏公主送你的“リュート（鲁特琴）”，出现地道来到2F。2F的左上角下楼梯到1F，再从1F的左上角楼梯下到B1F。通过B1F右下角楼梯进入B2F时会遇到地之混沌，结果他下到B2F。B2F出口的上方有个房间可以通到右边，而右下就是B3F的入口，遇到火之混沌，二次送她见上帝。B3F需要穿过几个房间的门，在最下方可以找到B4F的入口，同时碰到水之混沌，打倒它后进B4F。B4F右下角有间房，里面宝箱中可以得到最强忍者用武器“マサムネ”。



B4F中间往右就是B5F的入口，而那里驻守着风之混沌，击败它后就能到B5F。B5F中间就是最终BOSS了。开打，最终BOSS也不怎么样，利用以前的战术完全可以从容应付！打败他后游戏就算结束了！世界恢复了和平，那四个手握水晶的青年人将永远被人铭记在心！看完结束画面后保存过关记录，开始FF2吧！

最终幻想1全魔法一览

★简称解释

白	白魔法师	赤	赤魔法师
白转	转职后的白魔导师	赤转	转职后的赤魔导师
黑	黑魔法师	骑	转职后的骑士
黑转	转职后的黑魔导师	忍	转职后的忍者

★黑魔法

等级	名称	价格	作用	可用职业	习得地
1	ファイア	50	敌单体火属性攻击，威力小	黑/黑转/忍/赤/赤转	克内利亚城下町风色洞窟
	スリプル		敌全体陷入睡眠状态		
	シェイプ		降低敌一体回避率		
	サンダー		敌单体雷属性攻击，威力小		
2	ブリザド	250	敌单体冰属性攻击，威力小		港口城市布拉泊卡风色洞窟
	ダクネス		敌全体陷入黑暗状态		
	ストライ		提高我方单体攻击力		
	スロウ		减少敌全体的攻击回数		
3	ファイラ	1000	敌全体火属性攻击，威力中		精灵之城风色洞窟
	ホールド		敌单体陷入麻痹状态		
	サンダラ		敌全体雷属性攻击，威力中		
	シェイラ		降低敌全体回避率		
4	スリプラ	2500	敌单体陷入睡眠状态		
	ヘイスト		增加我方单体攻击回数		
	コンフュ		敌全体陷入混乱状态		
	ブリザラ		敌全体冰属性攻击，威力中		
5	ファイカ	4000	敌全体火属性攻击，威力大	黑/黑转/赤/赤转	美鲁蒙德镇风色洞窟
	クラウダ		敌全体陷入中毒+混乱状态	黑/黑转/赤	
	テレポ		回到迷宫的上一层	黑/黑转	
	ラスロウ		减少敌单体攻击回数	黑/黑转/赤/赤转	
6	サンカー	13000	敌全体雷属性攻击，威力大	黑/黑转/赤转	克雷塞特垒可镇风色洞窟
	デス		敌单体即死	黑/黑转	
	クエイク		敌全体地震而亡	黑/黑转	
	スタン		敌一体陷入石化状态	黑/黑转	
7	ブリザカ	30000	敌全体冰属性攻击，威力大	黑/黑转/赤转	盖亚镇风色洞窟
	ブレイク		敌单体陷入石化状态	黑转	
	セーバー		提高自身的攻击力与回避力	黑转	奥恩拉克镇风色洞窟
	ブライン		敌单体陷入黑暗状态	黑/黑转	
8	フレアー	40000	高热毁灭性最强黑魔法	黑转	鲁菲因人的镇风色洞窟
	ストップ		敌全体行动停止，陷入麻痹		盖亚镇风色洞窟
	デジョン		敌全体吸入异次元空间		
	キル		敌单体高几率即死		

★白魔法

等级	名称	价格	作用	可用职业	习得地
1	ケアル	50	回复我方单体少量HP	白/白转/骑/赤/赤转	克内利亚城下町风色洞窟
	ディア		给予不死系敌人伤害，威力小	白/白转	
	プロテス		提高我方单体防御力	白/白转/骑/赤/赤转	
	ブリンク		提高自身回避率	白/白转/骑/赤转	
2	ブラナ	250	回复我方单体黑暗状态	白/白转/骑/赤/赤转	港口城市布拉泊卡风色洞窟
	サイレス		封印敌单体魔法		
	バサンダ		减轻雷属性伤害50%		
	インビジ		提高我方单体回避力		

等级	名称	价格	作用	可用职业	习得地
3	ケアルア	1000	回复我方单体中量HP	白/白转/赞/赤/赤转	精灵之城风色洞窟
	アディア		给予不死系敌人伤害，威力中	白/白转	
	バファイ		减轻火属性伤害50%	白/白转/赞/赤/赤转	
	ヒール		回复我方全体少量HP	白/白转	
4	ポイゾナ	2500	回复我方单体中毒状态	白/白转/赤/赤转	
	フィアー		给予敌全体恐怖感，令其逃跑	白/白转	
	バコルド		减轻冰属性伤害50%	白/白转/赤/赤转	
	ボキャル		回复我方单体沉默状态	白/白转/赤转	
5	ケアルダ	4000	回复我方单体大量HP	白/白转/赤/赤转	美鲁蒙德镇风色洞窟
	レイズ		复活我方一名队员	白/白转/赤转	
	ダディア		给予不死系敌人伤害，威力大	白/白转	
	ヒーラ		回复我方全体中量HP	白/白转	
6	ストパ	13000	回复我方单体石化状态	白/白转	克雷塞特垒可镇风色洞窟
	ダテレポ		直接瞬移到迷宫出口	白转/赤转	
	プロデア		提高我方全体防御力	白/白转/赤转	
	インビア		提高我方全体回避力	白/白转/赤转	
7	ケアルカ	30000	回复我方单体全部HP	白转	盖亚镇风色洞窟
	ガディア		给予不死系敌人伤害，	白转	
	バマジク		威力绝大	白/白转/赤转	奥恩拉克镇风色洞窟
	ラヒーラ		防止敌人的即死攻击	白/白转	
8	アレイズ	40000	复活我方一人，并回复所有HP	白转	鲁菲因人的镇风色洞窟
	ホーリー		敌全体圣属性攻击，最强白魔法		盖亚镇风色洞窟
	バオル		减少我方单体所有魔法伤害50%		
	デスペル		敌单体高几率即死		

★Soul of Chaos★

四大隐藏迷宫必须先打倒对应的四大混沌才能进入，建议玩家在最终BOSS前的时期进入，这样在里面冒险比较顺利，不会觉得很辛苦。

大地のめぐみのほこら（大地祠堂）



●地点：カオス神殿（混沌神殿）左下的洞穴中。

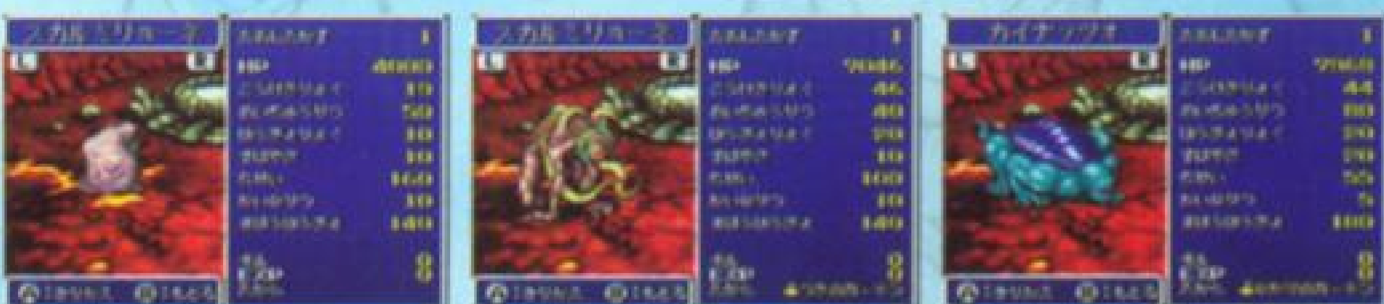
●攻略要点：除了最后的B5F外，其他四层随机更换，不过就算地图改变，但在此层中所能得到的道具却不变，只是可以拿到的数量不同而已，并且每个地图的出口位置也是固定的，其他三个隐藏迷宫也一样。B5F中有四个BOSS，分别在左、右、左上、右上四个房间中。每进一次迷宫只能与其中一个交战，换言之要打全四个BOSS，起码要进此迷宫四次。几个BOSS实力算一般，沉着应付就行了。

燃えあがる火の大穴（烈火大穴）



●地点：龙王洞穴下方小岛的右边洞穴中。

●攻略要点：地图内多岩浆版面，敌人与大地祠堂内差不多。B5F各有两个BOSS，只能选一个开刀，不管哪个都不堪一击，胜利后传送到另一个房间，左边可以继续下到B6F，上方魔法镇则能直接传送回去。B10F又有两个BOSS，可惜还是只能先送一个升天，比前两个要稍微麻烦点，不过用黑魔加攻加速战术依然可以很快摆平他们。B10F 双BOSS，和刚才B5F的两个BOSS相比要强点，他们都是FF4中的四天王。



↑火属性攻击与ディア系魔法对他有奇效。　↑雷属性攻击对他有奇效。

いやしの水の洞窟（圣水洞窟）



●地点：メルモドの町（美鲁蒙德镇）东南的旋涡内。

●攻略要点：进此迷宫前起码要购入30到50个“エーテル”，用来回复MP，全体装备上“まもりのゆびわ”，防御即死攻击，这个在盖亚镇的防具店里16000G可以买到。迷宫一共20层，除了B5F、B10F、B20F外，其他楼层都是随机更换。B5F是人鱼之里，此处要与FF5中的武士キルガメッシュ战斗，他的出现地有两个，一是最北的房间中，二是右下的水池上，不过要与他战斗必须带有在矮人洞窟打造的圣剑エクスカリバー，我想大家应该都有了吧！打败他后，从北面房间右边门出去下楼梯就能到B6F。B10F守门BOSS为曾经的召唤兽アトモス（阿特摩斯），打败它后可以得到最强魔法杖“さばきのつえ”，在战斗中使用能够不费任何MP施展出最强全体攻击黑魔法。打倒阿特摩斯进入房间从左边门出去下楼梯到B11F。B20F有两大强力BOSS在等着你，左边是オメカ，右边是しんりゅう。建议先对付神龙，打倒他后不仅能得到骑士次强武器“ラグナロク”，宝箱内还有最强盾“えいゆうのたて”。两BOSS是此游戏中实力最强劲的，完全超越了最终BOSS，下面说一下打法。

神龙打法

推荐等级为70级左右，打前先记录。神龙有三种攻击方式，最强黑魔法，全体损血300—600点左右；风刃攻击，全体损血300—500点左右；物理攻击，单体损血200—400点左右，最开始白魔全体加防御力，黑魔给骑士、武僧加攻加速，如队伍中有忍者帮自己加攻加速。然后的每回合，骑士、武僧、忍者等职业负责物理攻击神龙，在加攻加速的状态下，拿着圣剑的70级骑士应该能砍神龙1300点以上HP，忍者和武僧也差不多能砍到1000点左右，白魔就每回合使用Lv7白魔法“ラヒーラ”，黑魔使用在B10F打倒阿特摩斯所得到的最强杖“さばきのつえ”，给予神龙500点HP以上的伤害，由于骑士魔防低，在神龙两次全体攻击魔法后，有可能出现回复空缺，请玩家注意帮他补充HP，就按照这样的方法打，不久就能战胜神龙了。



欧米伽打法

推荐等级70级左右，打前记录，黑魔装备除最强魔法杖“さばきのつえ”外的其他武器。欧米伽的攻击有以下几种：地震魔法，效果等于全体即死，成功率低；无属性单体攻击，损血在300—600点左右；全体无属性攻击，损血在200—500点左右。他的地震魔法可以无视，在先前让大家买好“まもりのゆびわ”并装备，所以根本不用怕。白魔一直使用“ラヒーラ”回复。黑魔依然给物理攻击队员加攻加速，在没有被加攻加速的情况下，物攻队员使用“さばきのつえ”攻击欧米伽，否则一般的物理攻击对它没什么效果。等物攻队员加完攻速后，黑魔就不断地使用最强雷属性魔法“サンカー”，因为欧米伽的惟一弱点就是雷属性攻击，其他魔法对他作用不大。就这样坚持30个回合左右，战胜最强BOSS欧米伽不在话下。B5F BOSS“キルガメッシュ”，HP点数讨口采8888！B10F BOSSアトモス，有机会多打几次，每次都能得到最强杖“さばきのつえ”。



风のささやく洞窟（风色洞窟）



●地点：冰之洞窟东北的山洞中，要坐小船进入。

●攻略要点：进此迷宫前起码要购入30到50个"エーテル"，用来回复MP，全体装备上"まもりのゆびわ"，防御即死攻击，这个在盖亚镇的防具店里16000G可以买到。B10F，B20F，B30F，B40F为固定BOSS版面，其他随机更换。四个BOSS不算很强，与神龙和奥米咖不能同日而语所以这里就不写打法了。有几个随机碰到的版面需要特别指出一下：

小矮人与水獭

先和中间的矮人老头对话，他会告诉你"右に『X头』左に『X头』……"这句话，其中"X"这个数值是随机的，这张图都是"5"。然后与下方N多水獭交谈，就会出现，让玩家选择"みぎ"和"ひだり"，其中"みぎ"指的就是右，"ひだり"指的就是"左"，根据矮人老头的对话，和5个水獭交谈选"みぎ"，再和5个水獭交谈选"ひだり"，然后与老头去对话就会出现楼梯了。其他数字方法一样，右边有几个就和几个水獭交谈后选"みぎ"，左边有几个就和几个水獭交谈后选"ひだり"。





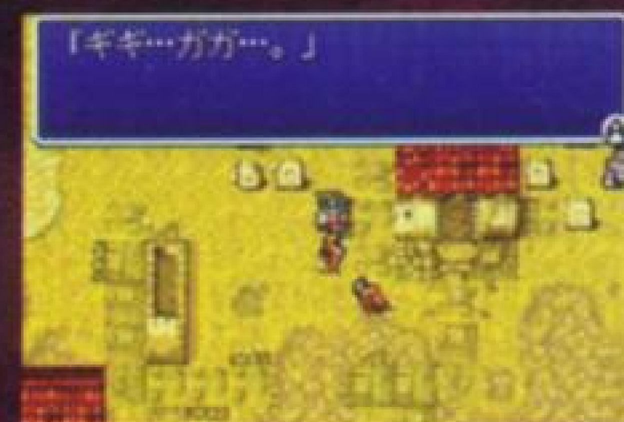
矮人传递品

这个版面有N多矮人，目的就是让玩家与其中几个矮人对话通过传递物品的方式最后得到"スタールビー"，给右下的巨人后就能进入下一层。由于矮人出现的位置都是随机的，所以玩家就抓住一个关键，不断与所有矮人对话，当一个矮人发现你身上有他需要的物品时就会出现一个惊叹号，然后你就能从这个矮人身上得到另外一个道具，再去和其他矮人对话，就这样周而复始最后得到"スタールビー"给右下的巨人就行了。



机器人

与机器人对话后调查所有散落在地上的机器人残骸，包括房子内的，最后找到"腕のパーツ"，"肩のパーツ"两个道具后与机器人交谈就能出现通道了。



寻找孩子

如图，这个版面的要点就是要找到此女子对话中头发颜色相同的孩子。请看对白是"发がX色なんだよ！……"这个"X"是随机的，可能是"赤，青，黒"里面的一种，玩家只要根据此对白中所提到的颜色，在外面找到头发颜色相同的孩子，然后再回来与此女子对话就会出现楼梯。



灵魂归宿地

与其中所有紫色的灵魂对话后就会出现出口，但其中会有几场战斗，不过敌人都很低级，没什么需要担心的。



妖精之地

和每个精灵对话前都要记录，有的精灵可以回复全部HP和MP，有的则会让HP和MP变为0。如果想保险的话，先右上，再往下进入一个小森林，和那里的一个妖精对话就能出现通道了。

B10F：BOSS"デュボーン"。
B20F：BOSS"オルトロス"。
B30F：BOSS"魔列车"。
B40F：BOSS"デスゲイズ"，打败他后传送到另一地点，右上方房间内可以得到除武僧外所有转职后职业都能使用的最强武器"アルテマウェポン"。



[最终幻想2] 攻略

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII



长久以来的和平终于被打破了！
帕拉美基亚帝国的皇帝从魔界召唤出魔物，
妄图征服整个世界。
驻扎在菲因王国的反乱军遭遇帝国军突击，城池陷落，
被迫撤到边境小镇阿鲁提玛。
同在菲因王国的四个年轻人正被帝国军追杀……

系统介绍

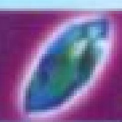
★**熟练度：** 装备与魔法熟练度是FF2的灵魂系统。多次使用装备和魔法便能提高相应的熟练度。而游戏中其他数值则是通过战斗次数，被攻击次数，使用回数而决定的。

★**WMS：**

WMS也就是关键词记忆系统，当有重要情报出现时，就会在左下角出现菜单，第一项是打探，第二项是记忆关键词，第三项是使用特别道具。这个系统是过关的锁链。



★**魔法：** FF2中，魔法也需要购买，但买来的是魔法书，只有使用后才能让队员学会魔法。而魔法书在战斗中也可以单独使用，魔法力高的队员使用魔法书可以有全体的效果。FF2中的魔法不管是回复、辅助还是攻击，都能对敌我两方使用。

 アルテマの町（阿鲁提玛镇）

一段剧情后主角フリオニール（弗利奥尼尔）醒来，与公主ヒルダ（希鲁达）交谈后选“おぼえる”记住暗号“のばら”，在镇里买点装备和魔法，随后往北一直走到一小村庄。战斗中按上可以释放全体魔法，大家注意。



 ガテアの村（加迪亚村）

这里算个中转站，休整后出镇过左边小桥，沿中间河岸往右行就能到被帝国军占据的菲因镇了。

 フィンの町（菲因镇）

千万别和镇中的帝国兵交谈，否则会死得很难看。进去后向上，如下图。



贴着树林往右，再贴着墙壁往下进入一酒吧，和右上角的男子对话出现WMS菜单，选择“たずねる”，把暗号告诉他，随后就能进入男子身后的密道了。密道内与斯哥特王子对话后得到“リング”，同时王子也不幸去世，这之后就能用B+SELECT开启大地图了。回到阿鲁提玛镇，与公主交谈，选“アイテム”把刚才得到的道具“リング”给她看，原来这是死去的斯哥特王子与公主的定情之物，悲伤过后公主下达了第二个任务，去サラマンド(萨兰门德）镇找锻造金属“ミスリル”，记住这个关键词，再与公主对话，完后与旁边的ミンウ（敏武）交谈，他加入队伍，同时得到“カヌー（能通过河流）”。

出镇往东北走，渡过一个大湖，会看到一个有船停靠的城市。

 パルムの町（帕尔姆镇）

购置点装备和魔法，随后与入口处戴蓝帽的水手对话，付32G，外出坐船到迫夫特镇。也可以自己往东北走到那里，这样可以省钱。

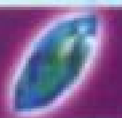
 ポフトの町（迫夫特镇）



与下方PUB中的シド（希德）对话，记住关键词“飞空艇”，与他身后右边的男子对话会让玩家选择乘坐飞空艇到什么地点，选“サラマンド”，付200G。出门进入飞空艇，来到萨兰门德镇。

 サラマンドの町（萨兰门德镇）

有新魔法可买，别忘了。镇里都是女子，原来男丁统统被帝国军抓去塞米迪瀑布挖矿了。在镇子的西南有条小河，沿河向右就可看见一洞窟。

 セミテの滝（塞米迪瀑布）

有种绿色怪物用魔法攻击才有效果。B3F左上角屋子内发现被关押的奴隶们，交谈后往右继续走，一直到B5F。B5F有个宝箱开后会遇敌，用火魔法克制它。右上角房间内遇到第一个BOSS，用等级高的魔法对付他，胜利后开启宝箱，得到“ミスリル”。从萨兰门德镇往南回迫夫特镇，付700元坐飞空艇返回阿鲁提玛镇。把“ミスリル”给公主看后，再去武器店把“ミスリル”给右边的老头，他就会打造强力武器了，然后在武器店中就会多出一个店员专门出售这些武器。回迫夫特镇，花100G坐飞空艇到巴弗斯克镇。



 バフスクの町（巴弗斯克镇）

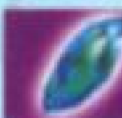
新魔法入手可，注意购买。和左下的反乱军内应打探“大战舰”的消息，他就会让路。

 バフスクの洞窟（巴弗斯克洞窟）

2F遇到黑骑士，在一番谈话后冲出洞窟，大战舰呼啸而去。回洞窟，在刚才碰到黑骑士的地方往右走，进入房间内得到“つうこうしょう（通行证）”，房间右面可以直接传送出去。到迫夫特镇，向希德打探“大战舰”的消息，随后回到阿鲁提玛镇。公主说国王病危，敏武离队。回迫夫特镇，向希德同时打探“大战舰”与“飞空艇”的消息，就会得到“太阳の炎”的情报，回阿鲁提玛。向公主打探“太阳の炎”的情报无果，到右边房间找国王打探“太阳の炎”得到“女神のベル”的情报。再向公主打探“女神のベル”，了解到萨兰门德镇的约瑟夫有办法得到此道具。来到萨兰门德镇，向右上角房间内的“ヨーゼフ(约瑟夫)”打探“女神のベル”的消息，他加入队伍。第二次进入塞米迪瀑布，在B1F有块蓝色的水晶。



调查水晶右上的墙壁，约瑟夫就会打开密道。进去后得到“せつじょうせん(雪乘船)”。从萨兰门德镇上方的雪地一直往右，就能看到雪原洞窟了。

 雪原の洞窟

B5F左下角有把武器“こだいのつるぎ”，威力不错，最好入手。右下角房间内是水獭的天下，与正中的水獭对话，向它打探“女神のベル”，它告诉我们在右边密道内。

进入密道后一直往里走就要与一只海龟BOSS对决，胜利后调查上方石板，得到“めがみのベル”。上楼梯回到B1F，走到出口处背叛菲因王国的奸臣ボーゲン（伯盖）故意诈败，想用滚石埋葬主角一行人，危急关头约瑟夫牺牲了自己让大家逃离险地……带着悲伤踏上行程，到迫夫特镇花400G飞到卡修恩城。

 カシュオーン城（卡修恩城）

用“めがみのベル”打开城门，王子ゴードン（哥顿）加入队伍。5F正中宝箱可得到优秀防具“おうごんのよろい”， 5F左下楼梯可到4F，进入旁边那扇门遭遇BOSS。此BOSS只怕物理攻击，魔法攻击会帮他加HP，打败它后得到“エギルのたいまつ”。回到城门口，对准中央的太阳之炎使用“エギルのたいまつ”即可取得“たいようのほのお”。

 チョコボの森（陆行鸟森林）

出卡修恩城往下走点，就会看到一块森林围着的空地，这就是陆行鸟森林。里面找到陆行鸟，出大地图就能骑它了。一直往南发现大战舰。

 大战舰

给守卫先前得到的“つうこうしょう”就能进入。右上角房间内的楼梯可到3F，里面宝箱都有不错的东西，与公主对话，再与希德交谈，看他们离开后再回去。从右下楼梯到3F，4F右边第二个宝箱开后有强敌，请先记录。5F绕过挡路的帝国兵来到中央引擎室，使用“たいようのほのお”，大战舰炸毁计划顺利完成。剧情后自动回到阿鲁提玛镇，国王陛下驾崩。随后进入中央房间，与斯哥特王子对话后获得“龙骑士”的信息，记忆。再向王子打探“龙骑士”的情

报，又会出现“飞龙”的信息，再记忆。最后打探“飞龙”消息，王子告知应去帕尔姆镇。来到帕尔姆，与入口女子对话后外出坐船，中途女子表露身份，原来是个女海盗，解决几个小喽喽后，女海盗レイラ（蕾依拉）加入队伍，同时也能自由航行了。往南一直开。航行到光标所指的地点上岸就能到达迪斯克城了。



ディスク城（迪斯克城）

到2F与母子对话，得知要去北部洞窟找到项链才能听懂里面飞龙的话。在整个城堡内好好找找，有不少道具。然后就去北面的洞窟。

ディスクの洞窟（迪斯克洞窟）

B1F右上边下去调查头骨就能得到“ペンダント”，回到迪斯克城，与飞龙对话，得知它命不久矣！最后得到“龙のたまご”。再次进入北部洞窟中，先往左下角楼梯一直走下去可以得到不少珍贵装备。再返回往右下楼梯进入，B2F有两个楼梯，中间那个下去后有座断桥，别走上去，不然前功尽弃，拿完上方两个宝箱就可回去下左边的楼梯，来到断桥的另一侧。B5F的右上房间中打败BOSS，把“龙のたまご”放入水中。回到城堡得知飞龙已经离开人世了。

回到阿鲁提玛，与公主对话发现她是魔物所幻化，真的公主已经被帝国抓走关在竞技场中。坐飞空艇到卡修恩城，再骑陆行鸟南下，在沙漠的东南角就是竞技场了。

竞技场

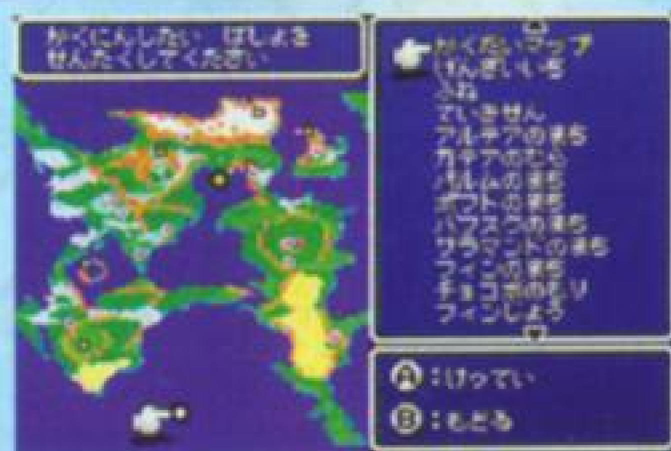
刚进去就和一魔兽对决。胜利后误中圈套，被俘。调查铁门，被人所救。在B1F救出公主，然后逃离竞技场。往南一直走，在加迪亚村前会发现多出一个营地。原来是公主要开始夺回菲因城了，帮他们一起吧！

フィン城（菲因城）

正中楼梯前蕾依拉再次加入队伍，直冲4F，干掉敌方司令官后菲因城夺回成功。与公主对话，会出现“ミシディア”、“板面”、“エクメトテロエス”三个情报，都记忆。然后向公主与王子分别打探三者情报，出城进镇，向左下角房间内的ポール打听“エクメトテロエス”，他告知在4F大厅右上的角落里有条密道。进城到3F，调查右上角打探“エクメトテロエス”发现密道，进入后来到B1F。在B5F找到“しろいかめん”。之后坐船来到地图下方中央的孤岛，南之岛。

南之岛

南之岛就在图上光标所指处。走到B5F打败四头犀牛得到“くろいかめん”。从洞窟出来后，往西北登陆一片沙漠大陆，在沙漠的西北方就是敏西迪亚镇。



ミシディアの町（敏西迪亚镇）

镇内装备和魔法都不错，有条件购买点。进入中央的遗迹，对准中央女神像使用“しろいかめん”。出镇往右来到一洞窟之中。

ミシディアの洞窟（敏西迪亚洞窟）

B1F下方有东西阻挡，对它使用“くろいかめん”后消失。B5F右上角找到“クリスタルロッド”。坐船往上。把船开到光标所指处，阿鲁提玛的西南就是敏西迪亚塔，开近一点被卷进水龙王利维亚特体内。2F见到龙骑士“リチャード（理查德）”，把“クリスタルロッド”给他过目后，最后的龙骑士理查德加入队伍。走到3F干掉蚯蚓BOSS重见天日。上去进入敏西迪亚塔。



ミシディアの塔（敏西迪亚塔）

3F、5F、7F分别有属性为火、冰、雷三个巨人驻守。10F遇到敏武，他为解开封印而壮烈牺牲。进门得到“アルテマのほん”，使用这个道具能学会究极魔法“アルテマ”。上方传送口开启，回到阿鲁提玛发现整个镇子被毁了，到菲因城与公主对话，得到“龙卷”的信息。从1F左下楼梯到3F，来到有镜子的房间，对准镜子使用“ペンダント”，出现飞龙。出城就可坐飞龙进入龙卷了。

龙卷

每层几乎都有两个楼梯，尽量都要走遍，里面有不少珍贵的装备。7F遇到帝国皇帝，击败他后回到菲因，众人为此欢欣起舞。谁叫黑骑士纠集新的帝国军袭来，而黑骑士就是一开始与主角弗利奥尼尔走失的同伴莱因哈特。到菲因镇左下角的屋子，碰到希德，他由于刚才被龙卷所伤已经奄奄一息了，临走前把飞空艇“托付”给了弗利奥尼尔。去希德故乡迫夫特镇，乘上飞空艇，现在可以自由操纵了。飞到竞技场上方的帕拉美基亚城，在城堡的后面一点地方着落就能进城了，这个位置比较怪异，大家多试几次。

パラメキア城（帕拉美基亚城）



刚进中间房间就中陷阱落到了1F。8F就能见到莱因哈特，此时真正的皇帝从地狱复活，理查德为了掩护大家离开英勇就义。剧情后与公主对话，可取得“ジェイド（死亡之道）”的信息。好了，马上就是最终决战了，补充好道具，建议把武器熟练度提升到11级以上，魔法熟练度起码为10级，其中“バーサク”、“ヘイスト”两个魔法不可缺，回复魔法最好修到16级。出城坐飞空艇来到敏西迪亚镇的东北角，死亡之道就在那里。

ジェイド（死亡之道）

B3F中有隐藏商店，可以买到顶级魔法。B6F传送到地狱之城。

パンデモニウム城（地狱之城）

其中大多数的宝箱开启后都会遇到实力强劲的BOSS级怪物，所以开宝箱前先记录。到9F时往左下走，在传送点前记录，调整完后与最终BOSS决战！用“バーサク”、“ヘイスト”魔法为物理攻击队员加攻加速，有究极魔法“アルテマ”的队员使用此魔法，另外让一人负责回复即可。胜利后回到菲因城。和平再次眷顾了这个世界，那些为此付出生命的英雄们，那四个拯救世界的年轻人，将永远被人们缅怀。等待结束画面完后记录，回到FF2标题画面，发现多出一项“soul of re-birth”，这就是GBA版追加的隐藏剧情。



★Soul of Chaos★

谜之洞窟

B1F敏武遇到斯哥特王子，战胜敌人后王子加入队伍。此处敌人对于他们来说非常强劲，大家最好打一仗记录一次，遇到强敌对付不了就读记录重来，每次开宝箱和进门前也都要记录，B2F右上遇到约瑟夫和奸臣伯盖，打败伯盖后约瑟夫

加入。B3F隐藏商店内可以购得高级魔法。B5F调查右边蚯蚓老怪，龙骑士理查德出现，打败BOSS后理查德加入。过了B6F就能到玛哈农镇。

マハノンの町（玛哈农镇）

这里可以遇到希德，还有许多装备和魔法出售。整备完后进入上方传送点到谜之宫殿。

谜之宫殿



内部构造与最终迷宫地狱之城非常相似，敌人超强，注意记录。B4F四扇门内有四人的最强装备，都要得到。B9F的传送点在右下角，传送前记录。B10F遇到帝国皇帝的堕天使姿态，个人认为没有他的魔王姿态难对付，大家依照最终BOSS打法就行了。胜利后FF2就算全部完成。

最终幻想2全魔法

名称	价格	效果	入手方法
ファイア	400	火属性魔法攻击，克冰	阿鲁提亚镇有售
サンダー	400	雷属性魔法攻击，克毒	阿鲁提亚镇有售
ブリザド	400	冰属性魔法攻击，克火	阿鲁提亚镇有售
クラウダ	2000	毒属性魔法攻击，克雷	南之岛打倒107号敌人随机取得
ドレイン	15000	吸收目标HP	敏西迪亚洞穴内取得打倒108,109号敌人随机取得
アスピル	15000	吸收目标MP	敏西迪亚洞穴内取得打倒109号敌人随机取得
フレアー	40000	无属性大爆发攻击	死亡大道隐藏商店内有售敏西迪亚塔内取得打倒109,117,125,142号敌人随机取得
スリプル	8000	让目标陷入睡眠状态	南之岛取得
スタン	8000	让目标陷入麻痹状态	迪斯特城堡取得
ストップ	8000	让敌人行动停止	迪斯特洞穴取得打倒116号敌人随机取得
コンフュ	10000	让敌人陷入混乱状态	打倒117,142,153号敌人随机取得
ブライン	4000	让敌人陷入失明状态	南之岛
カーズ	8000	降低敌方攻击力	迪斯特城堡
トード	10000	把目标变成青蛙	菲因城堡打倒107、108号敌人随机取得
ブレイク	10000	让敌人陷入石化状态	菲因城堡
デス	10000	使敌人即死	死亡大道隐藏商店内有售
デッション	1500	回到上一层迷宫战斗中将敌人弹走	萨兰门德镇有售
バーサク	10000	使敌人发狂，只会攻击对我方使用则可提高攻击力	死亡大道隐藏商店内有售打倒107号敌人随机取得
ヘイスト	20000	增加我方队员hit数	死亡大道隐藏商店内有售打倒108号敌人随机取得
オーラ	15000	改变敌人属性对我方使用可提高魔法效果	菲因城堡内取得
ケアル	200	回复我方HP对不死系敌人使用可造成伤害	阿鲁提亚镇，帕尔姆镇，迫夫特镇有售
レイズ	1500	复活我方队员	萨兰门德镇有售打倒125号敌人随机取得
バスナ	800	提高逃跑成功率	巴弗斯克镇有售
エスナ	800	治疗所有异常状态	巴弗斯克镇有售
バリア	8000	防御特技，专有魔法攻击	敏西迪亚有售
ブリンク	400	提高我方回避率	帕尔姆，迫夫特镇有售
プロテス	400	提高物理防御力	帕尔姆，迫夫特镇有售
シェル	400	提高魔法防御力	帕尔姆，迫夫特镇有售
ウォール	8000	魔法攻击无效化	敏西迪亚有售
デスペル	3000	解除对方的强化魔法	菲因镇有售
ミニマム	3000	使目标变小矮人，攻防骤减	菲因镇有售
サイレス	800	使目标沉默	菲因镇有售
アンチ	1500	减少目标的MP	萨兰门德镇有售
フォーク	3000	封印目标的魔法	菲因镇有售
スロウ	3000	减少目标hit数	菲因镇有售
チェンジ	8000	与目标交换HP和MP	敏西迪亚有售
ファイアー	800	驱赶敌人	巴弗斯克镇有售
ホーリー	20000	圣属性攻击	敏西迪亚有售打倒125号敌人随机取得
テレポ	1500	损伤部分HP立即脱出迷宫战斗中立刻逃跑	萨兰门德镇有售
アルテマ	?	究极魔法，威力与各项熟练度有关	敏西迪亚塔10F取得

★道具一览

FF1和2相同道具

名称	效果
ポーション	回复少量HP
どくけし	治疗中毒状态
きんのはり	治疗石化状态
めぐすり	治疗黑暗状态
フェニックスのお	使我方单体复活
エーテル	回复少量MP
ハイポーション	回复中量HP
エリクサー	一人HP和MP全回复
コテーツ	在地图画面中使用，恢复全员HP和MP
くものいと	减少敌人hit数
エルメスのくつ	增加我方hit数

FF1独有道具

名称	效果
エクスポーション	回复全部HP
エーテルターボ	回复150点MP
エーテルドライ	回复全部MP
ラストエリクサー	回复我方全体HP和MP
やまびこそう	治疗沉默状态
ばんのうやく	治疗
ひじょうぐち	立刻返回迷宫入口处
ねぶくろ	在大地图画面下使用，回复全体少量HP
テント	在大地图画面下使用，回复全体少量HP和MP
しろいきば	全体冰属性攻击
あかいきば	全体火属性攻击
あおいきば	全体雷属性攻击
ひかりのカーテン	减少我方全体50%所有魔法伤害
あおいカーテン	减少我方全体50%火属性伤害
しろのカーテン	减少我方全体50%冰属性伤害
あおいカーテン	减少我方全体50%雷属性伤害

名称	效果
つきのカーテン	防御即死攻击
バンパイアのきば	让敌人处于麻痹状态
コカトリスのつめ	让敌人处于石化状态
きょじんのくすり	战斗中提高最大HP值
ようせいのくすり	战斗中提高最大MP值
プロテスドリング	战斗中防御力上升
スピードドリング	战斗中增加hit数
きんのリンゴ	提升10格最大HP
ぎんのリンゴ	提升5格最大HP
パワーアップ	提升力量
スピードアップ	提升速度
マインドアップ	提升知性

FF2独有道具

名称	效果
じゆうじか	解除诅咒状态
おとめのキッス	解除青蛙状态
とんかち	解除沉默和遗忘状态
ひりゅう	敌全体7级炎魔法（可无限使用）
ウインドフルート	敌全体13级风魔法
だいちのドラム	敌全体1级地震术
にんにく	攻击不死系敌人
ユニコーンのつの	己方全体治疗术
なんきょくのかぜ	敌全体冰魔法
けんじゃのちえ	战斗中提高智慧
せいじゃのこころ	战斗中提高精神
エルメスのくつ	增加hit数
ちんもくのかね	使敌人全体沉默
すなどけい	敌全体行动停止
しにがみのぞう	敌全体即死
バッカスのさけ	敌全体狂暴化
りゅうきんのビン	敌全体陷入遗忘状态
ねむりそう	敌全体陷入睡眠状态
つめたがい	提高我方防御力
うらぎりのきば	敌全体陷入混乱状态
ミスリルミラー	使敌人魔法无效化
ヘルファイヤー	敌全体炎魔法

心得与秘技

1. 音乐欣赏模式：把最终幻想1和最终幻想2全部通关，并留有通关记录的话，在进入标题画面按R，就能进入音乐欣赏模式，听整个游戏的全部62首音乐。

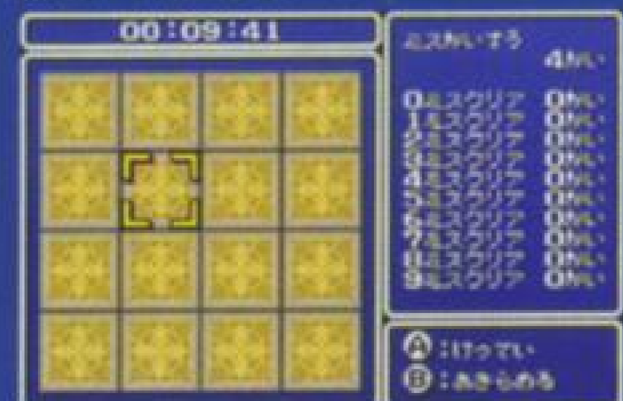


2. 三个小游戏：最终幻想1中在乘船状态下按住A，同时连按23下B就能开启迷你小游戏“幸运15”。



玩法是把1到15的方块按顺序从左到右，从上到下排列。

最终幻想2中在乘坐雪地船的状态下按住A，同时连按22下B就能开启小游戏“神经衰弱”。



如果大家把“トード”魔法练到16级，那么此游戏就会追加青蛙模式，在里面可以得到不少好东东。

3. 最终幻想2熟练度提升妙法：先选择一组弱敌，要不会任何异常状态攻击的，留一个敌人，然后玩家只要在战斗中不断攻击我方队员，“自相残杀”就能快速提升武器熟练度，HP。然后使用MP回复，又可提升MP。魔法熟练度也这样练。不过注意，每次战斗只能提升一个级别的熟练度。



洛克人EXE4.5·实时战斗

在大受好评的洛克人EXE4的动作战斗基础上进行特别制作的《洛克人EXE4.5实时战斗》在2004年8月6号隆重登场了！本作能够从最多达到21个人物中挑选自己的NAVI（又称领航员，是每个人在网络世界中的身份象征）来进行游戏，同时还搭载了真实时钟的功能，可以在规定时间内去参加网络锦标赛！游戏中每天都可以对自己的NAVI进行各种不同的培养，而且游戏还搭设了特别机器"バトルチップゲート"（插卡器），使得游戏的乐趣倍增！

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2004.8.6
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

■文/逆转A.C.E：晨　编排/宇部

系统简介

Point 1 标题画面

刚开始游戏的时候只有重新游戏一个选项，在游戏中存盘后，标题画面就会多出两个选项，这几个选项分别是开始游戏、继续游戏和时间设定。

选择继续游戏后，如果玩家是在PET主画面存的档，就可以再次选择自己喜欢的NAVI。



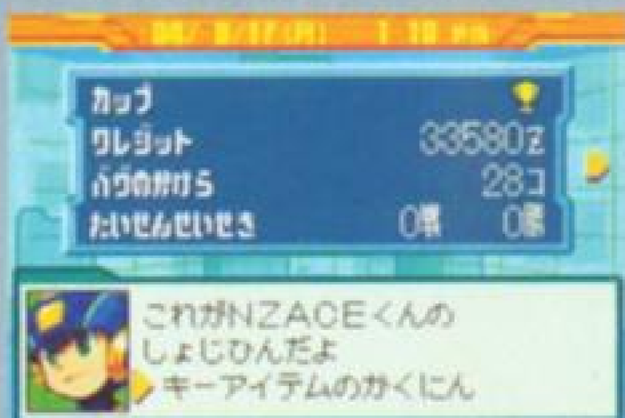


Point 2 游戏主画面

这七个选项分别是参加锦标赛、进入网络、调整装备、数据资料、E-mail、通信、记录。

注意锦标赛的选项只在周六周日出现，并且要报名后才能参加，在调整装备一栏里可以调整芯片组合，更换NAVI的主副武器等。数据资料可以查看获得的芯片数量，E-mail可以查看其他人给玩家的信息，通信中可以与前作EXE4通信，也可以和其他玩家交流，而记录之后，则可以重新回到主选单选择NAVI。

玩家所控制的NAVI还会不时的对玩家提出一些问题，比如最喜欢的人是谁等等，玩家可以自行选择要不要回答。



在PET主画面按左可以进入战绩画面，在这里玩家可以查看获得的奖杯数、钱数、BUG程式碎片数和对战战绩，这里的道具选项中都是游戏里的特殊道具，有些道具可以让玩家玩到小游戏。



在PET主画面按右就可以进入日历画面，在这里可以设定一些平时的事项，例如自己何时玩GBA啦，起床上学的时间啦等等。可以说是一个很便利的系统，不过对于不会日文的玩家来说，应该是不会使用的吧……。

Point 3 战斗操作

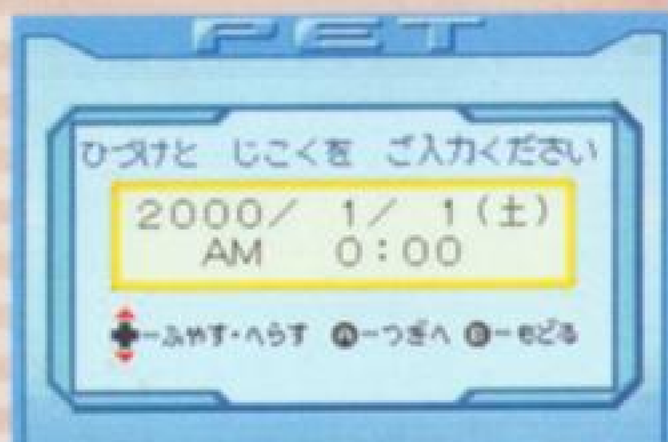
在战斗时，先要选择想要锁定攻击的敌人，然后会选择你和敌人之间的距离关系。在这个画面下按R键是查看芯片数据，按L键是逃走的选项。选择好后，你的NAVI就会全力的按照之前设定的方式行动，这时按L或者R键会开启主副武器，按上或者下会再次进入选择设定的画面。而本作的芯片是要靠Custom来发动的（画面上方的进度条），在游戏中击中敌人会相应增加Custom，而被击中则会减少，所有芯片都需要相应的Custom来发动，普通芯片需要1/3Custom来发动，超级芯片需要2/3Custom，而究级芯片则要把Custom蓄满才能使用。部分芯片使用时不会消耗Custom。按A键能选择所要的芯片，B键会消耗1/3Custom来重新抽取芯片。

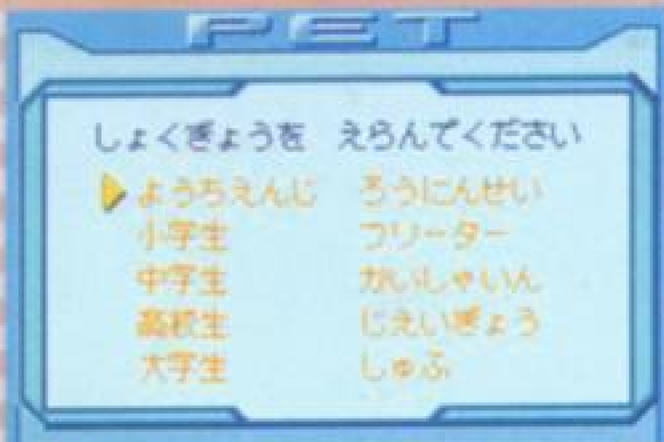


战斗胜利后会进行战斗等级评价，只有达到高级别时才能得到敌人的芯片。影响评价的因素有战斗时间，被击中次数等因素。出现Counter Hit，Double Delete和Triple Delete时都会增加一定大小的Custom和战斗评价。得到S级评价时会得到一个BUG程式碎片。



序章任务





故事一开始就是PET的选择界面，需要玩家来输入一些相关资料。第一个是时间设定，分别要做年月日时的设定，选择好后按START键确定，之后PET会让玩家输入姓名，选好后点决定，之后选择玩家的性别、年龄和教育程度，之后就该选择自己的NAVI了~。初期分别有洛克人、梦露、气力人和数字人可供选择。选择一个自己喜欢的NAVI后，游戏就正式开始了~！

一开始，你的NAVI会和你打招呼，并收到一封E-mail，查看一下邮件的内容，大意是让玩家去取得参加银杯锦标赛的资格。之后玩家就进入网络的世界吧！进入网络后会出现在自己的主页上（写着玩家姓名的HP），和里面的绿色领航



员对话可以更改自己的姓名。之后前往画面右上角的传送点进入网络1区。刚刚进入1区，玩家的NAVI就会进行一场战斗教学。需要特别提出的是由于NAVI行动不受玩家控制，所以玩家要努力的掌握攻击节奏，并尽快熟悉这种操作方法。之后沿着桔红色的道路前进，经过电子告示板的时候可以看一下，上面有很多游戏的操作技巧介绍。继续沿桔红色道路前进，可以来到网络2区。

网络2区可以通向很多地方，一开始的岔路要是沿着绿色的路走的话会来到电器街的主页，在那里的告示板上可以查阅网络战斗大赛的举行时间。之后在网络2区沿着桔红色的道路继续向前走，在进入网络第4区的入口前碰到了数字人。之后会进行一个算数字的小游戏，数字人会拿出一个题板来不停的出题，玩家要选择相应的答案来回答，只要在规定时间内回答对一定的问题就可以过关了，题目都是极其简单的，玩家可以放心。答对题目之后，数字人便会离去，玩家就可以继续前进了。



来到网络4区，在右上方和一个绿色领航员对话可以花500Z买到カットキー（切割钥匙），之后来到左上方，进入网络3区，这里有一个芯片商店，玩家可以购买些物品。之后沿着路往右边走，途中会经过一个通往网络2区的入口，利用刚买到的切割钥匙可以打开里面的电子门。先绕过这里，来到画面上方的柜台处，和里面的绿色领航员对话，可以花690Z买到じゅけんひょう（准考证）。之后通过右边的单向传送带回到入口处，然后再利用刚才通往网络2区的入口回去，前往网络1区。



来到刚刚从自己的主页进入网络1区的地方，在左上方有一道电子门，现在可以利用准考证开启电子门。沿着银色大道来到网络2区，和柜台后面的黄色领航员对话，他会考玩家十道题。题目的答案依次是：

(1) 第三项プラグイン　　(2) 第二项カウンター
(3) 第一项サポートチップ　　(4) 第三项ヒットポイント
(5) 第二项プログラムアドバンス　　(6) 第二项コンボ
(7) 第三项ダブルデリート　　(8) 第二项S
(9) 第三项Lボタン　　(10) 第三项690ゼニー

全部答对之后，对方又会让玩家去寻找第87号芯片“大铁锤”，这张芯片可以在网络3、4区和手拿铁锤的盔甲兵战斗后随机得到。把芯片交给黄色领航员后，通过上方的传送点离开，回到网络3区买到准考证的地方，和那个绿色领航员对话就能获得见习いライセンス。

到此就算完成了第一封邮件的任务了。

之后，在游戏时间周一到周五的早上6点至24点时，来到购买准考证的隔壁那里进行银杯锦标赛的报名，报名费是500Z，之后玩家就可以在六、日的时候去参加锦标赛了。

电器炉的电子网络比赛

在电器炉的主页上，会按时举办电子网络比赛，玩家只要在规定的时间内过去就可以参加了。

比赛的时间是：

上午：9:00—10:00　下午：1:00—2:00
下午：4:00—5:00　晚上：8:00—9:00

电子网络大赛每天都会举办，一天有四次机会，只要在规定时间内调查电器炉的告示板就可以参加网络大赛。网络大赛和锦标赛差不多，都是由8个NAVI参加的小组淘汰赛，只不过这个大赛的选手综合水平没有锦标赛的高，而且每场对战之后不能得到战后评价和奖励。

在电器炉的电子网络大赛中取得优胜后，可以得到暂时打开网络4区通往5区的电子门的银色门票（重新进入网络后电子门会再次出现），并可以抽取一枚芯片。

银杯锦标赛





在网络3区报完名之后，玩家就可以在六、日选择参加银杯锦标赛了。总共会有8个NAVI进行对战淘汰赛，而比赛的对手都是随机产生的。总共进行三次比赛就能获得优胜了。在对战中只要尽快熟悉对方的战斗模式，找到对手的弱点，就能取得比赛的胜利。每场比赛胜利后，都可以按比赛后的评价获得相应的物品或者对方的芯片。

胜利之后，就可以获得胜利证书Sライセンス（银色认证），有了它就可以永久开启网络4区通往网络5区的电子门了。同时，还会用抽取的方式奖励玩家一枚芯片，里面不乏有许多珍贵的芯片，这就要看玩家的运气了！





在取得银杯锦标赛或者电器炉电子网络大赛的胜利之后，就可以打开网络4区通往5区的电子门了。打开通往网络5区的电子门后，其中紫色的路通往网络6区，黄白色的路通往网络7区。由于现在网络7区内通往网络9区的电子门还不能开启，所以这时玩家先去前往网络6区。来到网络6区，这里有很多岔路，玩家只要选择紫色问号电子门左边的紫色的路就可以前往网络7区了。在通往网络7区的入口处会碰到金属人，会进行一个清理敌人的小游戏。游戏中画面会强制往右边移动，玩家要控制金属人攻击道路上的敌人石像，普通的敌人攻击一次就可以，而特定的NAVI石像还需要蓄力攻击，最后的红色石像需要玩家先射击再蓄力干掉。游戏过程中还能得到Z或者BUG数据碎片，玩家要小心不要误射。胜利之后就可以进入网络7区了，在这里能前往网络8区。在网络8区能进行金杯锦标赛的报名，并且能进入坏掉的收音机主页参加那里的网络比赛。





——进入坏掉的收音机主页参加电子网络比赛的方法：

在网络8区能看到暴风人，和他对话可以进行一个风的小游戏。玩家要操作暴风人制造风来吹飞小机器人，当暴风人发出绿色的光时按B键扩大风的强度，注意只能按一下，多按风会变小，而且风是时大时小的，玩家只要注意在发绿光的时候按B键就可以了。多次反复之后，绿光的闪烁间隔会越来越短，同时暴风扩大到一定程度的时候会变红，只个时候只要按下A键就能吹飞小机器人，并赢得比赛的胜利。

胜利之后暴风人就会出现，而玩家也就可以利用他身后的传送点进入坏掉的收音机主页。

——金杯锦标赛的报名方法：

报名处在网络8区，注意报名时间日依然是周一至周五的早8点到晚24点。和





黄色领航员对话后，他会让你去通过三个领航员的测试，在画面上方能发现他们，他们三个人都有不同的条件，满足他们的条件才能顺利报名。

和他们对话后就会进入强制战斗，这三个人的条件分别是：

（1）橘红色的领航员：获胜后取得一枚芯片。

（2）紫色的领航员：获胜后的评价在8级以上。

（3）绿色的领航员：在30秒内打倒所有敌人。

每满足一个人的条件，对方都会给玩家一个物品。当得到三件物品后，回到报名处和那个领航员对话，之后只要交纳20个BUG程式碎片就可以参加金杯锦标赛了。

坏掉收音机的电子网络比赛



通过网络8区来到坏掉的收音机主页，这里的左上方有一台芯片更换机，玩家可以放入任意三枚芯片来抽取一张芯片，玩家可以多多利用。在这里的右上方就能看到电子告示板，比赛的时间和之前是一样的，玩家请在限定时间内来参加。这里的NAVI都是一些比较强的NAVI，玩家要小心应对。

赢得胜利之后，玩家会得到金色门票，有了它就可以暂时打开网络7区通往网络9区的电子门。同时玩家还能得到一次抽取芯片的机会。

金杯锦标赛





在网络8区报完名后，玩家就可以在六、日选择参加金杯锦标赛了。金杯锦标赛比银杯锦标赛多了几个新面孔哦，玩家可要小心应战，争取多取得些珍贵芯片。

艰辛的取得胜利后，可以得到Gライセンス（金色认证），这样就可以永久的



打开通往网络8区、9区的电子门了。之后的芯片抽取中不乏有超强芯片，玩家要把握住机会呀。

在取得金色门票或者金色认证后，玩家就可以通过网络7区的电子门，进入网络9区了。网络9区的道路不好辨认，玩家要好好记忆。这里有一个柜台，可以用游戏中得到的bug程式碎片来换取珍贵的芯片。

从网络9区进入网络10区，这里有很多传送带，玩家走的时候要小心一点，否则被送了出来可就要重新来过了。绕了不少路之后来到内部中心，这里可以通往厕所的主页，在和阻击人对话后他会让你去网络2区，注意不能利用离线的方法回到网络2区，必须靠自己走回去。回到网络2区会自动进行情节，可以玩射击的小游戏。胜利之后自动回到网络10区，阻击人也会让出道路。

来到网络12区，这里能够通往很多地方，玩家不要迷路。在入口处能拿到太阳枪的芯片哦。





——进入冷藏库的主页参加电子网络比赛的方法：

首先通过网络9区来到网络12区，在这里返回到网络11区内，往左下方前进，会找到传送点，进入后即可到达冷藏库。注意一下网络比赛召开的时间，这一次会有更多的新面孔出现，玩家可以全力应付呀。

获胜后得不到奖状之类的东西了，不过，抽取芯片的奖励还是有的，玩家还是多努力努力，争取积攒到更好的芯片吧。





——官方正式锦标赛的报名方法：

首先要取得一个认证资格，然后解决所有的电子邮件任务，这时就会有电子邮件邀请你参加官方正式锦标赛的预选报名。之后来到网络12区，利用解决电子邮件任务得到的道具打开挡路的红蓝门，注意解锁的时候要从两个不同的方向去解，也就是说要利用网络11区的两个不同的通往网络12区的入口来去解锁。打开红蓝门后，往里走就能看到官方正式锦标赛的报名处。

在这里和报名处的领航员对话，他会让你去黑暗网络消灭蝙蝠人，并为你打开了旁边的通往黑暗网络的电子门。黑暗网络的地形复杂，传动点和传送带都非常多，蝙蝠人在黑暗网络4区，注意通往4区的话需要银色认证和金色认证。在黑暗网络4区的深处能发现一口棺材，调查棺材的话，蝙蝠人就会出现。战胜蝙蝠人后，他会自爆消失，然后通过原路回到网络12区，和报名处的领航员对话，就能参加官方正式锦标赛了。

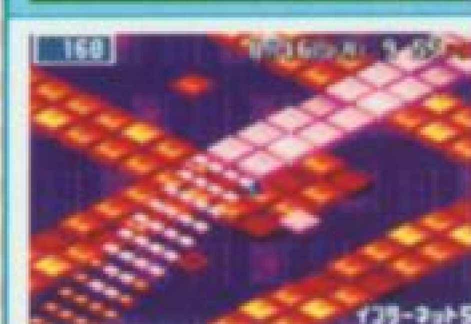
电子邮件任务攻略

当得到认证资格之后，离线回到主画面就会收到E-mail，其中的任务就是让玩家去某区消灭暴走的NAVI。注意这些NAVI都是不可见的，玩家要仔细的寻找每一个角落。



01号任务：陀螺人

当得到认证资格之后，只要离线回到主画面就会收到E-mail，其中会提到网络3区有暴走的陀螺人。陀螺人的位置在网络3区的左上角，走到相应位置会自动进入战斗模式。和陀螺人战斗的时候要有耐性，等待其变身前后的时机攻击为佳。消灭陀螺人后此任务即可解决。



02号任务：电光人

战胜陀螺人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，其中会提到网络5区有暴走的电光人。他的位置在网络5区的一个平台底下，战斗时候要掌握好进攻的时机，取得胜利不会太难。胜利之后此任务便可完全解决。

03号任务：影带人

战胜电光人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，其中会提到网络7区有暴走的影带人。他的位置在网络7区的左边的一个平台下方，那些带子是可以打断的，小心他会复制玩家NAVI的影子，总体来说并不难解决。胜利之后此任务便可完全解决。

04号任务：燃烧人

战胜影带人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，其中会提到网络9区有暴走的燃烧人。他的位置在网络9区粉色电子门的右方平台，小心那两个火焰喷射器，基本上敌人都是直线攻击，所以如何使自己的NAVI灵巧的躲避是成功的关键。胜利之后此任务便可完全解决。

05号任务：剑道人

战胜燃烧人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，其中会提到网络10区有暴走的剑道人。他的位置在网络10区去厕所主页的传送点上方，注意他的直线疾冲和影分身，攻击后他会有破绽，利用防守反击的战术可以轻松的胜利。胜利之后此任务便可完全解决。

06号任务：冰冻人

战胜剑道人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，其中会提到网络12区有暴走的冰冻人。他的位置在网络12区往工厂主页4的传送点的旁边，注意他的冰块和跳跃就行了，几乎没有什么难点。胜利之后此任务便可完全解决。

05号任务：剑道人

战胜冰冻人之后，只要离线回到主画面就会收到新的E-mail，里面会说让玩家前往网络9区。来到网络9区，和入口处正前方的那个绿色领航员对话，他会拜托玩家到网络11区去消灭一些邪恶的领航员。首先来到网络11区，在入口处就会发现一个紫色的领航员，和他对话后进入战斗模式，胜利后往里走，在闪电门左边又会看到另一个紫色的领航员，战胜他以后继续往里走，又会看到一个紫色的领航员，胜利之后往里走会看到一个黑色的领航员。战胜他后，他会告诉玩家快去前往网络10区。

返回到网络10区，注意要利用网络11区的另一个通往网络12区的入口，那个入口有冰冻人挡着，只有通过这条通道才能来到网络10区的黑色领航员面前。和他对话后他会释放出病毒进行战斗，注意会连续战斗五场，玩家要异常小心。胜利之后，玩家会得到一个道具，然后再回到网络9区和之前的绿色领航员对话，就能够得到另一个道具。有了这两个道具，就可以开启网络12区内的红篱门了。之后离线回到主画面就会收到新的E-mail，感谢玩家解决了那么多的事件，并邀请玩家参加官方正式锦标赛。

官方正式锦标赛

在网络12区报完名后，就可以在六、日参加官方正式锦标赛了。这一次的比赛真可谓是高手云集，每个人都十分难缠。努力调整自己的芯片组，争取夺得比赛的优胜吧！

取得胜利之后，就是激动人心的颁奖典礼了。拿到了象征着最高荣誉的奖杯，想必玩家也非常激动吧？接下来还有芯片抽取的奖励，都是些非常珍贵的芯片，而且还会追加玩家可以使用的NAVI！

至此，网络锦标赛就可以说是告一段落了，玩家还可以用其他的NAVI再次报名参加，也可以去胜利后追加的混沌网络看看。不过，实际上还有一个神秘的隐藏锦标赛是可以参加的，那就是在黑暗网络中举办的黑暗锦标赛！

——黑暗锦标赛的参加方法：

首先要满足可操纵的前13个NAVI全部取得官方正式锦标赛的优胜（这是一个非常艰难的条件……）！之后在黑暗网络4区深处的一个报名处报名，之后即可参加黑暗锦标赛了。

在黑暗锦标赛能见到弗尔特，他可是超强的呀。由于笔者的时间有限，还没能参加黑暗锦标赛，所以相应的内容就留给广大玩家去发掘了。



——进入流行炮的主页参加电子网络比赛的方法：

首先通过网络12区来到黑暗网络1区，一直来到黑暗网络3区内，从入口处往前直走，会找到传送点，进入后即可到达。

获胜后得不到奖状之类的东西了，不过依然会抽取芯片，大家在这里努力的赢取芯片吧。



——进入混沌网络的方法：

在消灭蝙蝠人的下面有一条直线通往黑暗网络1区的道路，那里的尽头有一个骷髅门，当参加官方正式锦标赛并胜出之后，就可以打开这个骷髅门，玩家就能进入混沌网络了。混沌网络1区入口处的门需要金色认证才能打开，在混沌网络1区可以碰到金属人、数字人和阻击人，他们都把守在一些物品的入口前，和他们对话就可以玩相应的小游戏，胜利后就可以去取得紫色程式（需要开锁程式）。

在混沌网络1区的深处会碰到激光人，并进入强制战斗。胜利之后激光人会自爆消失，而玩家就能前往混沌网络2区了。而混沌网络2区的骷髅门需要玩家集齐190张普通芯片才能打开，真是恐怖呀……。在这里可以玩到另三个小游戏，而当满足一定条件后，还可以在这里碰到弗尔特。

全部NAVI介绍

本作中一共可以取得21个NAVI，除了利用官方的插卡器之外，就只有参加游戏中的锦标赛才能获得了，由于笔者的时间有限，所以部分人物的能力可能还没有发现到，请大家一起来补完研究吧。





洛克人（ROCKMAN）

●取得方式：游戏开始时就有
●游戏初始生命值：100
●提升生命值的方法：取得特殊道具后进行小游戏“胜利后能增加最大生命值。
●特殊能力：无
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）洛克炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）储气炮：攻击力是连续炮弹攻击力的十倍，Custom补充量约1/6
（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



梦露（ROLL）

●取得方式：游戏开始时就有
●游戏初始生命值：100
●提升生命值的方法：取得特殊道具后进行小游戏，胜利后能增加最大生命值。或者取得每天随机出现一次的红心神秘程式
●特殊能力：捡取网络内的红心神秘程式
●战斗中的特别能力：战斗开始前会自动张开屏障，并且自身有浮游效果

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）梦露箭：攻击力是火炮攻击力的十倍，击中对方可以破坏已经插入但是没有使用过的芯片，Custom补充量约1/6
（3）屏障：制造一个屏障，需要一定的聚集时间，可以抵挡10点伤害，Custom消耗量约1/6



气力人（GUTSMAN）

●取得方式：游戏开始时就有
●游戏初始生命值：200
●提升生命值的方法：不断和敌人作战，一定次数之后就可以获得提升
●特殊能力：破坏网络内的大石头
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）气力机关枪：初始攻击力是2，能够连续向前方射击5次，Custom补充量约1/18
（3）气力锤：向地面锤击，能够使部分地板碎裂，并随机降下2到3个攻击力70的石块，Custom补充量约1/6



数字人（NUMBERMAN）

●取得方式：游戏开始时就有
●游戏初始生命值：100
●提升生命值的方法：取得特殊道具计算题后进行小游戏，胜利后能增加最大生命值。或者每天去完成数字人所出的计算题
●特殊能力：能够解开网络里带粉色问号的安全门
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）骰子炸弹：向自己前方三格处投出骰子，攻击力是骰子上的数值乘以炮弹攻击力的十倍，Custom补充量约1/6　（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



水泡人（AQUAMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：100
●提升生命值的方法：取得特殊道具后进行小游戏，胜利后能增加最大生命值。
●特殊能力：扑灭网络内的火焰
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）水流冲击：对前方两格进行攻击力为20的泡沫攻击，并使地板碎裂，Custom补充量约1/6
（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



火焰人（FIREMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：300
●提升生命值的方法：战斗胜利取得火属性的芯片之后，组合在火焰人的芯片组之中就能提升最大生命力
●特殊能力：烧掉网络中挡路的木桩
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）火焰喷射：向自己前方直线三格内喷射火焰投出骰子，Custom补充量约1/6
（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



木头人（WOODMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：300
●提升生命值的方法：取得特殊道具电子果实后，进行小游戏，在网络中有草的地板上种出大树即可
●特殊能力：能够在有草的地板上种出大树
●战斗中的特别能力：跳跃式移动，不受特殊状态影响

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）种子炮弹：是火炮攻击力的十倍，能连续朝前方射击三次，Custom补充量约1/6
（3）死之森：用力跳起，并重重的压在地板上，能使对方区域内随机升起三到四根攻击力40的木头，Custom补充量约1/6



暴风人（WINDMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：100
●提升生命值的方法：在网络内进行每天一次的暴风人的小游戏，并获得胜利
●特殊能力：能够破除网络内的龙卷风
●战斗中的特别能力：有浮游等效果

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）吹飞：将对方吹到最后排，Custom消耗量约1/6
（3）吸收：将对方吸到最前排，Custom消耗量约1/6



狙击人（SEARCHMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：200
●提升生命值的方法：在网络内进行每天一次的狙击人的小游戏，并获得胜利
●特殊能力：无
●战斗中的特别能力：无

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）狙击：对攻击目标进行瞄准，会对瞄准镜内的敌人连续射击五次，攻击力是火炮威力的五倍，Custom补充量约1/3
（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



闪电人（THUNDERMAN）

●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到
●游戏初始生命值：200
●提升生命值的方法：取得特殊道具雷神像后，放在网络内有雷电的地板上就能增加最大生命值。
●特殊能力：在有电的地板上放置雷神像，解开闪电门
●战斗中的特别能力：战斗中会有一个雷云在战场上移动

●武器系统：
（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18
（2）闪电霹雳：对目标敌人连续降下三次攻击力为40的闪电，Custom补充量约1/6
（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6

金属人（METALMAN）



●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到

●游戏初始生命值：300

●提升生命值的方法：完成每天一次的金属人小游戏，胜利后能增加最大生命值。

●特殊能力：可以破坏网络上的石块

●战斗中的特别能力：拥有超级装甲,浮游等效果

●武器系统：

（1）破坏炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）铁拳：向正前方出拳锤击地面，能够破坏地板Custom补充量约1/3

（3）钢铁刀：向前方射出直线飞行，攻击力为20的回旋小刀，Custom补充量约1/6

垃圾人（JUNKMAN）



●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到

●游戏初始生命值：100

●提升生命值的方法：在游戏主菜单画面按R键和垃圾人对话，可以每天给他三个BUG程式碎片来提升他的生命力最大值　●特殊能力：无

●战斗中的特别能力：随机的出现废弃物向前方飞出，攻击力为火炮攻击力的10倍

●武器系统：

（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）清理：将画面内的所有物品都扔出去

（3）压力冲击：向前方直线发出强力的压力器，将对手推到后面，无视防御，Custom补充量约1/3

星星人（STARMAN）



●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到

●游戏初始生命值：100

●提升生命值的方法:取得特殊道具后进行小游戏,胜利后能增加最大生命值,或者取得金色神秘程式

●特殊能力：取得网络内的金色神秘程式，并得到其中的物品

●战斗中的特别能力：有浮游的能力

●武器系统：

（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）流星：对准目标降下流星攻击，攻击力是20加上火炮攻击力的10倍，被击中的敌人会混乱，Custom补充量约1/6　（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6

植物人（PLANTMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到

●游戏初始生命值：100

●提升生命值的方法：战斗胜利取得木属性的芯片之后，组合在植物人的芯片组之中就能提升最大生命力

●特殊能力：遇敌率的变化，解开闪电门

●战斗中的特别能力：无

●武器系统：

（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）藤蔓植物：在目标敌人的地底发出攻击力为20的藤蔓缠住敌人，同时该地板也会成为草地，Custom补充量约1/6

（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6

弗尔特（FORTE）



●取得方式：暂时无法得知,如果不是需要官方的插卡器话,就是满足所有人优胜的条件下击败他了

●游戏初始生命值：300

●提升生命值的方法：消灭固定的NAVI时，会增加生命最大值

●特殊能力：可以去除网络内的龙卷风

●战斗中的特别能力：拥有浮游等效果，在战斗开始前能自动形成一个抵挡100伤害的屏障

●武器系统：

（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）射击炮：在正方形九格范围内进行攻击，攻击力约为火炮威力的三倍，Custom补充量约1/6　（3）黑暗能力：需要很长的储气时间，会对后排的六格进行80点加火炮威力20倍的伤害，能破除防御，隐形等，Custom补充量约1/2

汽油人（NAPALMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到 ●游戏初始生命值：300

●提升生命值的方法：进行小游戏，胜利后能增加最大生命值

●特殊能力：烧掉网络中挡路的木桩

●战斗中的特别能力：无

●武器系统：（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）火焰炸弹：对准目标投出威力30的炸弹，投出后地板会燃烧，Custom补充量约1/6

（3）汽油炸弹：投出后会以投掷地点为中心在正方形九格范围内燃起攻击力为80的火柱攻击，Custom补充量约为1/2

冰冻人（ICEMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到　●游戏初始生命值：100

●提升生命值的方法：进行小游戏，胜利后能增加最大生命值

●特殊能力：扑灭网络内的火焰

●战斗中的特别能力：无

●武器系统：（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）冰冻炸弹：对准前方三格投出，旁边的地板上都会遭受到攻击力为40的冰柱攻击，受到攻击的地板会变成冰地，Custom补充量约1/63）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6

电气人（ELECMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到　●游戏初始生命值：100

●提升生命值的方法,战斗胜利取得电属性的芯片之后,组合在电气人的芯片组之中就能提升最大生命力

●特殊能力：解开闪电门

●战斗中的特别能力：有浮游的能力

●武器系统：（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）闪电球：和芯片中的闪电球相同，Custom补充量约1/6（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6

骑士人（KNIGHTMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到　●游戏初始生命值：300

●提升生命值的方法：消灭固定的NAVI时，会增加生命最大值

●特殊能力：破坏网络中的大石　●战斗中的特别能力：拥有超级装甲和跳跃移动的能力

●武器系统：（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）国王铁球：向前方发出攻击力为60的贯穿型铁球攻击，Custom补充量约1/6

（3）皇家能量球:以自身为中心,在正方形九格范围内进行铁球攻击,Custom补充量约1/6

影子人（SHASOWMAN）



●取得方式：在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到　●游戏初始生命值：200

●提升生命值的方法：进行小游戏，胜利后能增加最大生命值

●特殊能力：无

●战斗中的特别能力：拥有浮游等效果

●武器系统：（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）手里剑：对目标敌人投出攻击力为60的手里剑，Custom补充量约1/6

（3）隐身：暂时隐身保护自己不受伤害，Custom消耗量约1/6

布鲁斯（BLUES）



●取得方式：使用插卡器插入相应芯片，在游戏中取得官方正式锦标赛的胜利后能随机得到

●游戏初始生命值：200

●提升生命值的方法：取得特殊道具后进行小游戏，胜利后能增加最大生命值，或者完成官方任务

●特殊能力：能够解开网络里带粉色问号的安全门

●战斗中的特别能力：无

●武器系统：

（1）火炮：初始攻击力是1，能够连续攻击，Custom补充量约1/18

（2）长剑：对前方两格进行长剑攻击，对Custom没有影响，但是能形成Counter Hit

（3）防护盾：保护自己不受伤害，有一定持续时间，Custom消耗量约1/6，防御成功补充量约1/6



本作以电子小说的形式，用大量的问题来推动剧情的发展，所以本攻略将把问题作一个全面的归纳，根据问题的选项对情节发展及线索取得进行简要说明。

■文/无无　编排/宇部

はやりがみ 流行り神

警視庁怪異事件ファイル

PS2		
厂商：日本一	发售日：2004.8.5	
类型：恐怖AVG	价格：5800日元	其他：——

~ Story ~

楼的顶层，两个女生在闲扯着什么。

"哎，你听说过那个吗？" "那个？" "就是那个杀人短信啊，如果你不在7天内把那个短信发给多少人的话，你就会被杀。"

"哈哈，听起来好假啊，我给你讲个更有意思的故事吧，这是从我一个朋友的朋友那里听来的……"

名词解释

F.O.A.F.——即 FRIEND OF A FIREND，指都市里口口相传的那些鬼故事。游戏的内容也主要围绕这些故事展开，随着游戏的进行会逐渐收集这些FOAF，最终的收集度还会影响到隐藏剧本的出现。

KEYWORD与推理ロジック——推理ロジック是本作的一个特点，按目前得知的一些keyword来判断人物之间的关系或对某事件做出判断，从而达到结案的最终目的。大家也可以仅获得推理ロジック中所必要的KEYWORD，从而快速完成游戏。

勇气值——在部分问题的选项前有一个红点，选择此类项目则要消费一个勇气值，而这类分支一般都会使剧情的发展产生变化或是能取得一些稀有的FOAF，所以平时要注意勇气的积攒，以免到时候无法使用。需要勇气值的选项在文中标有●。

主要登场人物

风海纯也　故事的主人公，警视厅的新警员，游戏里可以改变名字。

犬童蓝子　主角的上司，热衷于赌马，几乎看不到她工作，但关键时刻却总能出现。

小暮宗一郎　主角的助手，27岁，看着倒像72岁的。超级热血男，只是非常怕鬼。

川原ミユキ　国民性的超人气歌手，是连续杀人事件的目击者，小暮也是她的FANS。

序　你，相信世界上有鬼吗?

得到F.O.A.F.【トイレの花子さん】、【消えるヒッチハイカー】、【ベッドの下の斧男】、【怪谈】、【都市传说】、【耳袋】、【ブルンバン】。

第零话　チェーンメール（杀人短信）

多年前"不幸的信"的现代版，离奇的短信内容有谁会相信呢?但杀人事件却接连不断地发生着。而负责调查的警察局的地下5层，也曾离奇地发生过幽灵事件……

首先取得F.O.A.F.【警视厅】、【警视厅本部厅舍】、【变死体】、【刑事】和keyword[小暮宗一郎]、[犬童兰子]。

Q1　ぼくは……

●念のために返信した	A1
バカバカしくて无视した	A2 获得F.O.A.F.【デジャ·ヴ】

（选择A1时）**Q2**　それは……

本当に犯人を目击したのか? ということだ	
●彼女の年龄はいくつなのか? ということだ	A3
なぜ警察に通报しないのか? ということだ	

（选择A2时）**Q2**　それは……

本当に犯人を目击したのか? ということだ
なぜ警察に通报しないのか? ということだ

（选择A3时）**Q3**　う一ん、どうしよう?

素直に谢る	
●怒り返す	F.O.A.F.【メリーさん】

获得keyword [はっとりえりさ]

Q4　ぼくは、その名前を……

过去の公式犯罪者记录から调べた	F.O.A.F.【指纹采取/日本警察の犯罪检举率】
过去の非公认事件记录から调べた	F.O.A.F.【ジャンピング婆さん】
インターネットで检索した	

取得keyword [川原ミユキ]、[ファン]、[别人]、[ライバル]、[嘘つき]入手

Self-question　告发の真伪

Q5　そもそも、「はっとりえりさ=川原ミユキ」という考えは正しいのだろうか?

同一人物の可能性はある	Q6
同名同姓の别人かもしれない	Q7

Q6　「はっとりえりさ=川原ミユキ」だとして、肝心なのは告发者の言叶を信じるかどうかだ。

信じられない	Q8
信じてみようと思う	Q9

Q7　なぜ告发者は电话をかけてきたのか?彼女にとってリスクの高い行动だと思うが……

危险を乐しんでいる	Q10
それだけ信じてほしがっている	Q11

Q8　彼女の言叶を信じない理由。それは……

どう考えても嘘っぽいから	[结论1]
まだ确固たる证据がないから	[结论2]

Q9　彼女を信じる理由。それは……

リスクを冒して电话をしてきたから	[结论3]
确信はないが否定もできないから	[结论4]

Q10　では、やはりイタズラなのか……?

そうだ	[结论5]
いや、违う	回到Q5

Q11　「はっとりえりさ」と川原ミユキは别人だとして、肝心なのは杀人犯の目击を信じるかどうかだ

信じてみようと思う	Q9
信じられない	Q8

选择[结论1][结论5]的时候　取得F.O.A.取得[illegible]【金缚り】[illegible]

Q12　ぼくは……

あなたは谁ですか? と闻いた	A4
●犯人は、あなただ! と指摘した	A5

（选择A4时）

Q13　苛立ちを觉えたぼくは、彼女に……

会って话を闻くことにした
在对话之后进入川原ミユキ路线

（选择A5时）　直接进入林奈绪路线

选择[结论2][结论3][结论4]时

Q14　ぼく……

あなたは谁ですか? と闻いた
●犯人は、あなただ! と指摘した

Q15　苛立ちを觉えたぼくは、彼女に……

会って话を闻くことにした	A6
イタズラ电话を严重注意した	A7

（选择A6时）　直接进入川原ミユキ路线

（选择A7时）　得到F.O.A.F.【おまえだ!】之后GAME OVER

川原ミユキ路线

首先是在餐馆和川原ミユキ对话，得知她的真实身份。并入手F.O.A.F.【ストーカー】、【二重人格】和keyword[杀人鬼]、[二重人格]。

Self-question 川原ミユキの真意

Q16　そもそも、なぜ彼女はチェーンメールなどという、まわりくどい方法を选んだのか?

名乗らなくても济むから	Q17
不特定多数に送れるから	Q18

Q17　なぜ彼女は名乗ることを嫌ったのか?

スキャンダルを恐れたから	Q19
犯人に狙われるから	Q20

Q18　彼女の目的は本当に犯人を止めることなのだろうか?

そうだ	Q20
违う可能性もある	Q21

Q19 彼女が恐れるスキャンダルとは何か?

同名同姓の杀人鬼の存在	Q20
自分の嘘がバレること	Q22

Q20 ぼくたちのすべきことは……

彼女の保护だ	[结论6]
いや、もう一度考え直そう	回到Q16

Q21 违う可能性……それは……

本当は何も见ていない可能性	Q22
わからない……	回到Q16

Q22 では、彼女の证言はすべて嘘なのか?

残念ながら、そうだ	[结论7]
いや、もう一度考え直そう	回到Q16

选择[结论6]时　追随川原ミユキ来到里路地

Q23 ぼくは……

あわてて探すことにした	A8
●あきらめて归宅することにした	A9

(选择A9时)　得到F.O.A.F.【おまえだ!】并GAME OVER
(选择A8时)　在废墟大楼里得到F.O.A.F.【黑魔术】。

Q24 ぼくは……

古びた肖像画に近づいた
巨大な鉄の块に近づいた

得到最后必要的keyword　[同一人物],终于开始进入最后的推理ロジック了。

[验证1]川原ミユキの正体は?	杀人鬼
[验证2]川原ミユキと「はっとりえりさ」の关系は?	二重人格
川原ミユキと小暮宗一郎の关系は?	ファン

得到F.O.A.F.【幽体离脱】与【轮回转生】后第零章结束。

选择[结论7]时　得到F.O.A.F.【虚言癖】、【令状】

Q25 どうすべきだろうか——?

无理矢理でもついて行く
ここは彼女の言う通りにする

没想到川原竟然死了，这也是几个分支里情节比较激烈的一个。快进入推理ロジック吧。

[验证1]川原ミユキの正体は?	杀人鬼
[验证2]川原ミユキと「はっとりえりさ」の关系は?	二重人格
川原ミユキと小暮宗一郎の关系は?	ファン

得到F.O.A.F.【ドッペルゲンガー】后完成本章。

林奈绪路线

和林奈绪在餐馆对话。

Q26 妨がれた挑发的な言叶を受けて、ぼくは寻ねた——

あなたは何者なんですか?
●犯人は、あなたですね?

得到F.O.A.F.【二重人格】和keyword[メイク]、[二重人格]、[杀人鬼]。

Self-question 验证・林奈绪の证言

Q27 林奈绪の证言をすべて信じてしまってもいいのだろうか?

すべて信じてみる	Q28
すべては信じられない	Q29

Q28 なぜ彼女の证言を信じるのか?

嘘をつく意味がないから	Q30
彼女の目が真剣だから	Q31

Q29 なぜ彼女の证言が信じられないのか?

あまりにも信じ难い话だから	Q30
彼女が嘘をついているから	Q32

Q30 彼女の证言を确かめる必要がありそうだ。どうやって证言の里づけを取る?

目击现场に行ってみる	[结论8]
やっぱり嘘かも……	Q32

Q31 それだけでは川原ミユキは逮捕できない。林奈绪の证言の里づけを取るには——

目击现场に行ってみる	[结论8]
やっぱり嘘かも……	Q32

Q32 では、林奈绪の目的は何だ?

搜查の搅乱	[结论9]
わからない	回到Q27

对话后来到废墟大楼，得到F.O.A.F.【黑魔术】、【铁の处女】、【血の效用】、【エリザベート・バートリ】以及keyword[同一人物]、[エリザベート・バートリ]。这样这条路线的线索也全部找到了，开始进行推理ロジック。

[验证1]林奈绪と川原ミユキの关系は?	メイク
[验证2]川原ミユキと「はっとりえりさ」の关系は?	二重人格
[验证3]川原ミユキの正体は?	エリザベート・バートリ○
川原ミユキと小暮宗一郎の关系は?	ファン

得到F.O.A.F.【仪式杀人】、【快乐杀人】、【死者の告发】后完成本章。

第壹话　コックリさん(钱仙)

学生间流行的算命方式，只是这间教室里请钱仙的这些女孩中的一个，却正在口吐鲜血……

剧情中得到F.O.A.F.【コックリさん】、【武者震い】、【ノンキャリア】、【本厅と所辖】、【警察の阶级制度】以及keyword　[自杀]、[伊藤香织]、[佐々木则行]、[小暮宗一郎]。

Q1 それは……

当然最初の事件だ
もちろん最新の事件だ

得到keyword　[长谷部成美]以及F.O.A.F.【飞び降り自杀】、【监察医】

Self-question　纸切れの处置

Q2 この纸切れは事件に关系があるのだろうか?

あるかもしれない	Q3
ないかもしれない	Q4



Q3 关系があるとして、どう关系しているのか?

犯人が残した证据	Q5
今はまだわからない	Q6

Q4 关系がないとしたら、この纸切れは何なのか?

ただのイタズラ	Q6
やっぱり证据かも	Q5

Q5 证据だとしたら课长に见せるべきだが?

当然见せるべきだ	[结论1]
见せても无太だろう	[结论2]

Q6 では、この纸切れをどう处置するか?

课长に见せてみる	[结论3]
ポケットに入れる	[结论4]

选择[结论1][结论3]时

Q7 このまま引き下がったほうが身のためか……?

谢って引き下がる
●犯人が残した证据だと断言する

得到F.O.A.F.【警察手帐】、【学校の七不思议】以及keyword[岖川麻里]、[クラスメイト]。

Q8 ぼくは……

●声をかけて止めた こっそり背后に忍び寄った もう少し样子を见ることにした

得到F.O.A.F.【ウイジャ盘】和keyword　[ウイジャ盘]、[コックリさん]后到医院，得到keyword　[式部人见]、[友人]。

Q9 「えー、そうですねぇ……」

1000くらいかな?	
5000くらいかな?	
10000くらいかな?	(正解)

Q10 だんだん本格的に授业っぽくなってきたな……。

检视は警察がおこない、检死は医师がおこなう	(正解)
检死は警察がおこない、检视は医师がおこなう	
检死と检视は同じ	

Q11 ぼくは吐き气をこらえながら答えた……

もちろん医师です	
ま、まさか警察官……?	(正解)
遗体と言えば葬礼屋でしょう	

得到keyword[血液]后和式部人见对话。

Q12 ぼくは意を决して答えた——

「しょ、食前でお愿いします!」
●「当然、食后です!」

得到F.O.A.F.【失血死】

Self-question 事件と血液の关系

Q13 伊藤香织が自杀したとき、第三者が存在した?

そんなはずはない	Q14
可能性は否定できない	Q15

Q14 第三者が存在しなかったなら、血液はどこへ?

今はまだわからない	Q16
やはり第三者がいた?	Q15

Q15 すると、伊藤香织の血液は人为的に持ち去られた?

そうだ	Q17
まだ断言できない	Q16

Q16 见せるとしたら、どの证据が适切だろう?

图书室で拾った纸切れ	[结论5]
ウイジャ盘	[结论6]

Q16 1人目の自杀者?长谷川成美の血液も同样持ち去られたのだろうか?

十分可能性はある	Q18
やはり不可能だ	回到Q13

Q18 では犯人は、いかにして彼女らの死を知り得たのか?

やはり无理だ	回到Q13
预知能力……?	Q16

[结论5]时得到FOAF【筋自动运动】【自动书记】以及keyword[自己暗示]

Self-question 事件とコックリさん

Q19 连续事件とコックリさんの间には、何らかの因果关系があるのだろうか?

ないと思う	Q20
关系ありそうだ	Q21

Q20 では、コックリさんは无视してもよいのか?

そうとも言い切れない	[结论7]
わからない	回到Q19

Q21 コックリさんは本当に单なる自己暗示なのか?

そうだ	Q22
それだけじゃないかも	Q23

Q22 自己暗示を使って、人を自杀へと追い入むことは可能だろうか?

可能かもしれない	[结论8]
不可能だろう	[结论9]

Q23 コックリさんには科学では说明できない力があるのか?

あるような气がする	Q24
いや、そんなはずはない	Q20



Q24 科学では说明不可能な力……。それは……?

コックリさんの咒いだ	[结论10]
ダメだ。考え直そう	回到Q19

选择[结论8]时得到keyword[自杀愿望]
选择[结论10]时得到keyword[咒い]F.O.A.F.【民俗学】。

之后回到医院，得到keyword[神山由佳]，再到大学得到F.O.A.F.【フォークロア】、【今度は落とさないでね】、【テーブルターニング】、【コナン・ドイル】、【井上圆了】、【筋自动运动】、【稻荷大明神】、【扶鸾】、【狐凭き】、【结界】、【九字】以及keyword　[雾先水明]、[自己暗示]、[咒い]、[狐凭き]

Self-question 今后の搜查方针

Q25 そもそも、この事件は本当に自杀なのか?

现阶段では、その可能性が高い	Q26
自杀じゃないかもしれない	Q27

Q26 自杀だとして、なぜ女生徒たちは自ら死を选んだのか?

それはわからない	Q28
何者かに追い诘められたから?	Q29

Q27 では、女生徒たちは杀されたのか?だとしたら何者に杀されたのだろうか?

彼女らに恨みを持つ者	Q30
コックリさん	Q31



Q28 自杀の动机はわからないが、今まで得た情报から推理すると——

咒いの可能性がある	[结论11]
自杀させられた可能性がある	[结论12]

Q29 その"何者か"とは谁なのか?

人间であることは确かだ	Q30
コックリさん	Q31

Q30 相手が人间なら、动机は何だろう?

仪式	[结论13]
怨根	[结论14]

Q31 それは超常现像を肯定し、これまでの常识を舍てることになるが……?

それでもかまわない	[结论15]
もう一度考え直してみよう	回到Q25

选择[结论11/15]时 进入雾先水明路线
选择[结论12/13/14]时 进入式部人见路线

雾先水明路线

keyword 〔长峰新太郎〕

Q32 ぼくは校长に……

咒いについて闻く
ウイジャ盘を见せる

得到keyword 〔狐冢〕、〔野泽翔太〕、〔崎田美佐〕、〔供养〕、〔交通事故〕

Q33 ぼくは咒いの正体を知るため口を开いた——

今も生徒がコックリさんを续けている
●2年前の事故が事故でない可能性

得到keyword 〔幼なじみ〕后在教室得到keyword〔恋爱感情〕、〔オモチャ〕、〔预知能力〕

Q34 さて、どこから调べようか?

狐冢を调べる	得到F.O.A.F.【魔女狩り】和keyword 〔魔女狩り〕、〔怨灵〕
图书室を调べる	

之后得到keyword〔山野惠子〕、〔血の仪式〕、〔愿い事〕以及F.O.A.F.【催眠术】

Q35 ぼくは……

神山の凶暴化について闻いた

得到F.O.A.F.【トランス状态】、【リンカトロピー】、【ライカンスロープ】、【ダキニ】

自杀者の本当の死因について闻いた得到keyword 〔超能力〕和F.O.A.F.【根岸镇卫】、【透视能力】、【司马江汉】、【春波楼笔记】。



Q36 ぼくは记忆の系を手操り寄せて答えた……

Q36 ぼくは记忆の系を手操り寄せて答えた……

谁もいなかったはずだけど
堀川麻里だ!
神山由佳だ!

得到keyword〔罪恶感〕后到警察史编撰室，得到keyword〔イジメ〕。

Q37 それはもちろん……

自己暗示による自杀
コックリさんの咒いだ

Q38 小暮さんの言う通りだ。その理由とは……

罪恶感	
生祭	得到keyword〔生祭〕

Q39 それは、おそらく……

狐の妖怪
崎田美佐

Q40 それは言うまでもなく——

野泽翔太だ
神山由佳だ

OK，一切线索都很明了了，回到狐冢进行推理ロジック吧。

[验证1]事件の根干にある崎田美佐の死。そのきっかけとなったのは?	イジメ
[验证2]一连の事件の犯人は谁?	崎田美佐
[验证3]犯人はどうやって次々と生徒を自杀させたのか?	咒い
[验证4]そして、气になるのは神山の变貌だ。神山の身に一体何が起こったのか?	狐凭き
コックリさんと血の仪式の关系	血液/愿い事
神山由佳から野泽翔太への感情	恋爱感情
野泽翔太と崎田美佐の关系	幼なじみ/恋爱感情
山野惠子に关系するもの	ウイジャ盘
雾先水明の小暮宗一郎への感情	オモチャ
雾先水明と式部人见の关系	友人

完成推理后得到F.O.A.F.【酒天童子】，本章结束。

式部人见路线

keyword 〔长峰新太郎〕

Q41 ぼくは校长に……

神山由佳のことを闻いた
堀川麻里のことを闻いた
ウイジャ盘を见せた

对话后得到keyword 〔狐冢〕、〔野泽翔太〕、〔崎田美佐〕、〔供养〕、〔交通事故〕

Q42 ぼくは气になっていることを口にした……

今も生徒がコックリさんをしていること	keyword〔幼なじみ〕、〔恋爱感情〕
●2年前の事故が事故でない可能性	*keyword 〔幼なじみ〕、〔复仇〕

*选择此项则出现Q43

Q43 ぼくは少し考えたのち……

崎田美佐の事故を调べることにした F.O.A.F.【见てんじゃ……】
生徒から情报を集めることにした keyword〔恋爱感情〕

崎田美佐とコックリさんをしていた生徒 keyword 〔幼なじみ〕、〔恋爱感情〕

Q44 ぼくは思わず叫んだ

●「これはコックリさんの咒いです!」
「これはただの偶然です!」

得到keyword 〔预知能力〕

Q45 さて、どこから调べようか?

伊藤香织が自杀した图书室を调べる

*选择此项则出现Q46

Q46 ぼくはドギマギしながら——

「かしこまりました、女王样」と命令に从った	得到keyword 王样〕
●「イヤです」と断固抗议した	

得到keyword〔山野惠子〕后进入Self-question 核心的な质问

Q47 彼女と连续自杀をつなぐものは?

崎田美佐	Q48
コックリさん	Q49

Q48 彼女たちと崎田美佐をつなぐものは?

コックリさん	Q50
2年前のクラスメイト	Q50

Q49 コックリさんは、どう关系しているのか?

自杀した生徒もコックリさんをしていた	[结论16]
みんなコックリさんの咒われている	Q51

Q50 もしかして崎田美佐とコックリさんをしていたのは彼女たちか?

そうだ	[结论17]
もう一度考え直す	回到Q47

Q51 咒い……この场でそれを口にするのか?

当然だ	[结论18]
やめておこう	回到Q47

得到keyword〔血の仪式〕、〔愿い事〕、〔オモチャ〕



Q52 问题は谁の家を张り入むかだが——

神山家に张り入むことにした	FOAF【灵と电波障害】
山野家に张り入むことにした	FOAF【タクシー幽灵】
堀川家に张り入むことにした	*

*选择此项则出现Q53

Q53 ぼくは野泽翔太に寻ねた——

堀川麻里のこと	
神山由佳のこと	
山野惠子のこと	得到keyword〔陆上部〕

Q54 それは……

血痕がほとんど见られないこと
彼女がパジャマを着ていること
彼女の右手

之后到警察史编撰室得到keyword〔イジメ〕

Q55 それはもちろん……

神山由佳の日记です	Q56
崎田美佐の日记です	Q57

Q56 ぼくは名誉挽回するべく答えた……

自杀した生徒たちです	Q58
堀川麻里です	Q59

Q57 事态は明白だ。ぼくは淀みなく答えた……

自杀した生徒たちです	Q58
堀川麻里です	Q59~

Q58 ぼくは迷いながらも答えた……

他杀です	A1
自杀です	A2

Q59 ぼくは远虑がちに答えた……

他杀です	A1
自杀です	A2

(选A1时)得到keyword〔他杀〕

Q60 コックリさんが彼女たちにとって——

崎田美佐自身だとしたら? *	keyword〔罪恶感〕和FOAF【强迫观念】
神圣なものだとしたら? **	keyword〔信仰〕〔罪恶感〕和FOAF【生祭】

*出现Q61

Q61 ぼくは静かに答えた……

それは血の仪式です	无论选哪个都得到keyword〔复仇〕
それは最初の牺牲者です	

**出现Q62

Q62 ぼくは、ゆっくりうなずいて答えた……

それは血の仪式です
それは最初の牺牲者です

Q63 「ええ，犯人は……」

神山由佳です
堀川麻里です
野泽翔太です

现在线索就都收集齐了，去狐冢进行最后的推理ロジック吧。

[验证1]事件の根干にある崎田美佐の死。そのきっかけとなったのは?	イジメ
[验证2]犯人はどうやって次々と生徒を自杀させたのか?	自己暗示
[验证3]犯人の动机は何だったのか?	复仇
[验证4]一连の事件の犯人は谁?	堀川麻里/崎田美佐
コックリさんと血の仪式の关系	血液/愿い事
神山由佳から野泽翔太への感情	恋爱感情
野泽翔太と崎田美佐の关系	幼なじみ/恋爱感情
山野惠子に关系するもの	ウイジャ盘/陆上部
雾先水明の小暮宗一郎への感情	オモチャ
雾先水明と式部人见の关系	友人

完成推理后得到FOAF【心脏移植】、【ドナーとレシピエント】、【酒天童子】。

第贰话 鬼

据说有一家人经常会对小孩做些什么，这之后离奇事件就层出不穷……首先得到keyword〔小暮〕、〔犬童兰子〕。

Q1 ぼくは——

●しつこく警部に闻いてみることにした
言われたとおりにくつろぐことにした

在齐藤家得到FOAF【搜查一课】keyword〔警视〕、〔同期〕、〔友人〕、〔道明寺秋彦〕。

Q2 道明寺の诱いを受けるか否か——

怪しい男だ。无视しよう
●彼の目的が气になり、寻ねた

得到keyword〔诱拐〕〔齐藤佑介〕后到咖啡店，对话中得到keyword〔齐藤由香利〕

[母子][诱拐犯][身代金][鬼][小林亮]

Self-question 道明寺に頼むこと

Q3 だとしたら……

もう頼めることはない	Q4
いや、何かまだ頼めることはあるはずだ	Q5

Q4 道明寺に頼むことがないとなると、次はどうしたらいいだろう……?

もっと事情をよく知っている者を考えてみよう	Q6
担当である捜査一課に何とか协力を求めよう	回到Q3

Q5 道明寺に頼めそうなことって何だろうか……?

もっと详しい事情を闻く	[结论1]
详しい事情を知ってる人を绍介してもらう	Q6

Q6 谁に话を闻いたら、手がかりになるだろう……?

被害者の母亲	[结论2]
印南警视	回到Q3

Q7 ぼくは……

鬼について调べてみることにした
道明寺の连络を待つことにした

回到齐藤家，得到F.O.A.F.【搜查本部】和keyword[レストラン]、[离婚]、[火事]。



Q7 质问を变えてみることにしよう……

由香利さんのアリバイを闻く
佑介くんについて寻ねる

对话中得到keyword[佑榴の实]、[暗号]、[邻人]、[安西聪子]、[ガーデニングサークル]、[借金。]。

之后在公园得到keyword[デカおじさん]和FOAF【怪人·デカおじさん】,FOAF【オカルト】、【デマカセ】以及keyword[间宫ゆうか]、[雾崎先生]、[教え子]、[目击者]、[人见]。

再来到医院，得到keyword[逆行催眠]和FOAF【ポリグラフ】【脑指纹】【逆行催眠】【忘却】

Q7 亮くんに逆行催眠をかけるべきだろうか……?

●强制的にかけよう
ご两亲同意を得ることにしよう
●缔めよう

取得keyword [同僚]、[松浦教授]和F.O.A.F.【ダウジングロッド】、【凝视法】、【深度催眠】。

Self-question 鬼の存在

Q8 鬼なんて本当に存在するんだろうか……?

存在すると思う……	Q9
存在するはずがない	Q10

Q9 でも、鬼が子供を诱拐し、家に电话をかけて、母亲を呼び出したりするものだろうか?

そういう鬼もいるだろう	Q11
……なんか变だ	Q10

Q10 でも、小林亮くんは鬼を见ている。彼の见た鬼は何だったんだ?

目の错觉だろう	Q12
谁かの扮装では?	Q13

Q11 では、本物と断言できるのか?

可能性は舍てきれない	[结论3]
いや、やっぱり怪しい	[结论4]

Q12 なるほど、确かに目の错觉なら说明できる。やっぱり鬼なんてナンセンスだ。

そう思う!	[结论5]
そう言い切ってしまうのも危险だ	Q11

Q13 扮装……? でも、その理由は?

警察搜查のかく乱を狙って?	Q14
谁かの扮装では?	Q14

Q14 という事は……

本物の可能性も舍弃てきれない	[结论6]
目の错觉じゃないのか?	[结论7]

在大学得到F.O.A.F.【灵感】、【フィールドワーク】、【丑寅のもの】、【精灵】、【鬼】、【咒的遁走】、【三枚のお札】和keyword[タバコの烟]、[人间]、[胁迫状]。

Q15 どっちに行ったらいいんだろう……?

ゆうかさんのところへ行く	keyword[相模佐知子][イタズラ][鸿池]
小暮さんのところへ行く	keyword[鸿池][相模佐知子]

Self-question 犯人像推理

Q16 まず、最初の事件で齐藤さんが夺われたのは……?

佑介くん(正解)	Q17
ラッキーちゃん	Q18
大切にしていた花坛	Q18

Q17 そう、佑介くんだ。では相模さんが夺われたものは……?

ラッキーちゃん(正解)	Q19
大切にしていた花坛	Q19



Q18 胁迫状を送りつけられた相模さん……彼女が夺われたものは确か……

ラッキーちゃん(正解)	Q19
大切にしていた花坛	Q19

Q19 现在起こっている复数の事件に共通する动机は何か?

身代金	Q20
怨恨	Q20
いたずら	Q20

Q20 にもかかわらず、怨恨で花坛を狙ったということは———

鸿池さんの花坛への爱情を知っていた	[结论8]
他に狙えるものがなかった	[结论9]



Self-question 证据品に残された痕迹

Q21 ファックスと2通の手纸に共通点はあるのか?

送りつけられたのが全员女性	Q22
似たようなイメージの文字	Q23

Q22 确かに送りつけられたのは全员女性だ。それが何を意味するのか……?

相手も女だということ	回到Q21
そこまではわからない	Q24

Q23 それぞれの被害者に送られた文字に何の意味があるのだろうか……?

特に意味はなさそう	Q25
必ず意味があるはず	Q26

Q24 それは……

封筒に残された消印	[结论10]
封筒に贴られた切手	[结论11]

Q25 文字から安西につながる证据を见つけるのは无理なのか……?

他の方法を考える	Q24
笔迹鉴定はどうだ?	Q24

Q26 では文字に何の意味があるのだろう?

メッセージ	Q24
いやがらせ	Q24

Q27 しかし、どうやって……

安西が吸ったタバコを入手する
安西が齿んだガムを入手する

Q28 ぼくは———

*样子を见に行くことにした
もう少し待ってみることにした

*出现Q29

Q29 ぼくは小暮さんに言った———

「そんなに嫌ならやめましょう……」
●「だったら、なおさら行かなくては!」

Q30 そして、ぼくは———

安西聪子を介抱する
●不审者を探しに行く

在咖啡店得到F.O.A.F.【般若】、【丑の刻参り】、【五寸钉】、【五德】、【お齿黑】、【铁轮】

Q31 ぼくは……

●印南警视に言い返した
●何も言い返せなかった

得到keyword[母の爱]。

Q32 ぼくは……

伤の具合について寻ねた	
ブレスレットについて寻ねた	得到keyword[ブレスレット]和FOAF【ガーネット】

得到keyword[狂言诱拐]。
[结论3][结论6]の场合

Self-question 违和感の正体

Q19 子供が诱拐されたとき、普通の母亲ならまず———

子供の心配をする	Q34
泣きながら、返してくれと恳愿する	Q34
犯人が谁か探ろうとする	Q35

Q34 そう、まず子供の命を守ろうとするのが、亲というものだ。由香利さんが电话でどう对应したかというと……。

「あなたは、谁なの?」	Q35
「息子を返して!」	Q35

Q35 やはり安西の言うように佑介くんを爱していないのか?

爱していないんだ	Q36
さすがに、それは言い过ぎ?	[结论10]

Q36 では、安西聪子の言叶は正しいのか?

正しい	[结论11]

得到[结论10]、[结论11]则可进入雪村恭子路线。

在上面的推理中得出[结论4][结论5][结论7]的时候，在Self-question时按答案顺序选择1111或122也可以进入雪村恭子路线。

雪村恭子路线

首先得到keyword [いき过ぎた教育]、F.O.A.F.【赤いクレヨン】。

Self-question 母亲が犯人?

Q46 齐藤由香利は、佑介くんを疏ましく思っていた。ということは、狂言诱拐を计画してもおかしくない……?

おかしくないだろう	Q47
と思う	Q47

Q47 もしも母亲が犯人だとすると……。诱拐の状 rで、何か气になることはないのだろうか?

犯人からの电话	Q48
送られてきたファックス	Q48

Q48 犯人との会话を记录した音声が气になる。まず———

犯人の要求を再度考えてみよう	Q49
齐藤由香利の状况を再度考えてみよう	Q49

Q49 では、自作自演だと考えるのは、どうだろう?

自作自演も疑える对应だ	Q50
自作自演としては变だ	Q50

Q50 これらのことを考えると、齐藤由香利の狂言诱拐の可能性は———

可能性はある	[结论19]
可能性はない	[结论20]

得到keyword[雪村恭子]。

Q51 迷った挙句、ぼくは……

呼び铃を鸣らすことにした
道明寺に相谈することにした
●强行突入することにした

Q52 それは……

镜だ
化妆品だ

在后面的对话中得到keyword[鬼子母神]、[住职]以及FOAF【镇守】【神佛习合·神佛混淆】【神宫寺】【权现】【护法神】【神佛分离】【バラモン神话】【お释伽样】【鬼子母神】。

Self-question 诱拐の动机

Q53 彼女がかけてきた、胁迫电话を思い出してみよう。雪村恭子の要求は何だったか……?

身代金	Q54
佑榴の实に一人で行くこと	Q54

Q54 どんな意图があるんだろう？ それを解くカギは何だろうか？

「鬼」の文字のファックス	Q55
雪村恭子の日记	Q56

Q55 鬼子母神とはどういうものだった？

子供に害なす危险な鬼	Q56
子供を守る守护者	Q56

Q56 「あの女」というのは、やはり齐藤由香利なのか？

そうだと思う	Q57
违うと思う	Q57

Q57 日记の内容を信じるなら、诱拐の动机は……

由香利から佑介くんを夺い、自分の子にする	Q58
由香利のひどい仕打ちから佑介くんを救う	Q58
由香利を困らせてやろうと思った	Q59

Q58 そして、それを暗示しているのは……

「佑榴の実に来い」という言叶	Q60
鬼子母神を示す「鬼」の文字	Q60

Q59 日记の内容を信じるなら、诱拐の动机は……

由香利から佑介くんを夺い、自分の子にする	Q58
由香利のひどい仕打ちから佑介くんを救う	Q58



Q60 つまり、雪村恭子は佑介くんを救うため、齐藤由香利にこう言いたかったのでは……？

鬼子母神のように佑介くんは自分で守る	[结论21]
鬼子母神のように改心して佑介くんを爱せ	[结论22]

得到keyword[グラナダ・マタニティ]、[代理母出产]后一切线索全OK，开始推理ロジック。

[验证1]齐藤由香利と佑介くんとの间に何があったのか？	いき过ぎた教育
[验证2]雪村恭子の目的は何か？	母の爱
[验证3]雪村恭子と佑介くんとの间に何があったのか？	诱拐/代理母出产
安西聪子が相模佐知子にした行动	胁迫状
安西聪子が鸿池悦子にした行动	胁迫状
齐藤由香利と安西聪子の关系	邻人
齐藤由香利に关系すること	火事
齐藤佑介—雪村恭子—小林亮	鬼
雪村恭子と齐藤由香利の关系	グラナダ・マタニティ/代理母出产
小林亮と松浦教授の关系	逆行催眠
间宫ゆうかと雾崎水明の关系	教え子
雾崎水明と式部人见の关系	友人
松浦教授と式部人见の关系	同僚
小暮宗一郎と道明寺秋彦の关系	同期
小暮宗一郎は	デカおじさん

至此推理成功，真相大白，第二话结束。

最终话　无名车站

经常会有关于搭车女子的鬼怪故事。一个男人开车穿过深夜的隧道，他好像瞥见了一个白衣女子。他以为自己眼花，回头一看，却发现那个女人已经找不到了。

他的确找不到了，因为此时那个女人正坐在他汽车的后排座上……

首先收集到keyword[名前の无い站]和重要的keyword[严密な调查]。

Q1 ぼくは……

ゆうかさんの搜查を最优先にした	
●遗体から手がかりを探すことにした	A2keyword[脏器売买]
●手厚い祈りを捧げた	A3

在后面的对话中得到重要keyword[地下墓地]、[真相を究明]、[研究]、[设施を破坏]、[恶魔の实验]、[死者の灵魂]、[人为的に操作]、[仕挂け]。

Self-question　怪异现象の正体

Q2 最初に自分の心を确认しておく必要がある……。ぼくが信じる道は——

あくまで科学だ	Q3
目の前の现实だ	Q4

Q3 だがしかし、あのポルターガイスト现象を科学で说明できるのだろうか？

できるはずだ	Q5
できなくても信じる	Q6

Q4 では、この目前の怪异を本气で恶灵なりの仕业として受け入れるのか？

100%ではないが受け入れる	Q7
いや、もう一度考えよう	回到Q2

Q5 では、どうやって目前の怪异を科学的に说明する？

やはり科学では说明不可能だ	Q4
人间が作った何らかの仕挂けだ	回到Q6

Q6 ポルターガイスト现象は人间によって作られた。この考えに后悔はないか……？

后悔はない	[结论1]
いや、もう一度考えよう	回到Q2

Q7 全面的にではないにせよ、超常现象を受け入れることになる。この考えに后悔はないか……？

后悔はない	[结论2]
いや、もう一度考えよう	回到Q2

[结论1]进入科学路线，[结论2]则进入灵异路线。这里我还是选择了科学路线，但愿科学能解决这一切。当然如果你比较八卦选择灵异路线也无妨……

科学路线

终于要进行最后的推理了！先得到F.O.A.F.【电界】、【超音波】、【磁力】、【リニアモーターカー】。

Q8 ぼくは……

思い切って振り向いた	GAME OVER
●何とか冲动を抑えた	



好险那，差点就挂了，不过终于过了这关了，进行最后的推理ロジック来解开这一切的谜团吧！

犬童兰子と电话の男は名前の无い站を	设施を崩坏
间宫ゆうかは名前の无い站を	绵密な调查／真相を探明
名前の无い站は	地下墓地／恶魔の实验
トンネルの遗体は	(1103)／死者の灵魂
トンネルの遗体は	研究／恶魔の实验
ポルターガイストは	人为的に操作
ポルターガイストは	死者の灵魂／仕挂け

灵异路线

Q9 次はもっと核心を突く质问をぶつけてみよう

●あなたは恶人ですか？	Q12
●ぼくたちを杀すもりですか？	Q1选A1的话则GAME OVER 在Q1选A2，A3的话到Q12

Q10 ホントに大丈夫なんだろうか……？ しかし、今はオバケにもすがるしかない。

●あなたは出口を知っていますか？	
●ぼくたちを逃がしてくれますか？	在Q1选A1的话则GAME OVER

Q11 どうする……

●开けてみる
やめておく

最后的推理ロジック！

犬童蓝子と电话の男は名前の无い站を	设施を崩坏
间宫ゆうかは名前の无い站を	绵密な调查/真相を究明
名前の无い站は	地下墓地/恶魔实验
トンネルの遗体は	(1103)/死者の灵魂
トンネルの遗体は	研究/恶魔の实验
ポルターガイストは	人为的に操作
ポルターガイストは	死者の灵魂/仕挂け

至此一切的谜团终于被解开了，大家紧绷的神经也终于可以休息一下了。只是在城市的角落里，不知还会有多少个这样的故事发生。下一个故事，也许就会发生在你身边……

警视厅非公式极密记录

File 00　杀人短信



其实我不过是一个普通的警察，我自己都觉得我非常平常，整天过着平淡的生活，我自己也身陷其中，早就适应了这无聊的生活。

有比生活还无聊的，很多年前就有叫“不幸的信”的东东，如果不把一样内容的信写给多少多少人，自己就会倒霉（记得哆啦A梦里的那个小白收到这种信后还会忧心忡忡的），现在时代进步了，又出现了什么杀人短信，别误会，我可没收到过这种信，因为我只是东京都内一个普通的警察，我是从报纸上看到这条消息的，切，都这年头了，谁还会相信这种事啊！

但谁都不相信的事还在发生着，就是这个短信害得东京市内连续发生杀人事件，且被害者都是年轻女性，从尸体上判断没有受侵害的痕迹，财物也没有被盗的迹象，这事难免有些蹊跷，难道真是那什么杀人短信在作怪？！市内的年轻女性越发越没有安全感，这是身为警察的我所不能容忍的！我们警察的天职就是要保护MM……不是，总之专案组已经成立，我也是其中的一员了。

专案组的位置有点问题，在警署的地下5层，很多警员都根本不知道警署还有地下5层，要知道在多年前一个执行秘密任务的警察被杀害，尸体就被抛在地下5层，据说死者死得极惨，连多年的老警察看了都受不了，后来据说还不时有幽灵出现，比如能听见有人大声说话和电话铃声……



“铃铃～YOU HAVE A COMING CALL……”嗯，手机怎么响了，短信？“我是杀人事件的目击者，但详情不好在短信里说，如果你想知道情况请把电话号码发回给我，如果不联系我的话请你在3天内把这个短信传给10个人，不然你就会……”

我靠！玩到老子头上来了，你玩大了！“你女朋友的短信？”是我上司蓝子，她整天看电视琢磨赌马的事，从来就没见她干过正事。“行了你，赌你的马去吧！”我把我的电话号码发了回去。

大约1个多小时后，同事不知都飘哪去了，地下就剩我一个人了。突然我电话响了，“はいはい！”“……”怎么没声？“喂？HELLO？もしもし？￥%*）！#……”“嗯，你好。”一个女人的声音传了过来，“是你发给我的电话号码，真谢谢你了，虽然我很想把事情的真相告诉别人，但很少有人回短信的。”“那……犯人是谁？”“嗯……是服部えりさ”，说完她就匆匆地挂断了。

"服部えりさ？那不就是川原ミユキ吗，我可是她的超级FANS啊！"我倒，别看我的搭档小暮五大三粗，居然还好这口儿！"她怎么可能是杀人犯呢！！"我也觉得红歌星没必要去杀人，但还是按时来到了和打电话女人约定的地方。

等着我的是一个声音很好听、很年轻的MM，我们进到餐馆里，在谈话中得知她原来就是红歌星川原ミユキ！既然她是目击者，那我们警方必然要提供保护，但她却似乎有意回避，好容易答应了，却又说要赶去拍片，并在一条阴暗的小路里把我们甩掉了。正在疑惑时，发现川原ミユキ在一栋废旧大楼的一个窗口，她似乎在说："救…救…我…"



我们冲上楼，发现了一个很像是中世纪黑魔法祭典用的一个祭坛，正疑惑间，突然一个面目狰狞的怪兽出现了！难道这就是传说中的杀人鬼？！小暮虽然武勇过人，但却最怕鬼了！打斗中完全占不到便宜，危急之时蓝子突然出现帮我们打倒了敌人。"上司，你怎么会在这？""啊，我买赌马券偶然路过……"谁信啊！"先别管我了，看看你们的红歌星吧。"嗯？原来杀人鬼就是川原ミユキ！"这在精神学上叫双重性格，她有杀人鬼的心态，但同时自身又深感愧疚，所以发出短信想救别人。但杀人鬼的性格又往往会战胜理智，使她不停地杀人……"

正说到这，川原ミユキ却因为自感罪孽深重，从楼上跳了下去！

医院，川原ミユキ还在昏迷，医生说也许她一生都不会再苏醒了，而媒体自然不会放过这样的猛料，对其大加报道。

而我，一个普通的警察，却觉得，也许这样，她再不醒来，或许会好一点……

File 01　钱仙

这世间，总归会有些什么无法用科学解释的东西存在吧……

钱仙，在中学女生间最为流行的算命方式，原只是西洋的召唤术，在明治时期流入日本，迅速风靡。

学校的图书馆，几个男女学生围坐在一起，"不、不要吧……已经有那样的事发生了，而且再干这个还会被开除……""怕什么，钱仙，请您出来吧。"

钱仙，请您出来吧……

警车包围了学校，一个女生自杀了，而且这已经是这个学校近期内自杀的第2个女生了，对于私立校来说这无疑是致命的打击，校长已经强命封校学生们都回家放鸽子了，而我作为一个警察，自然不能无视这件事了。

小暮已经提前参与了上起女生自杀事件的调查了，据他说，女生尸体的血液似乎有点问题……我们在学校里碰到了女生掘川美里，她是第2个牺牲者伊藤香织的同班同学，但她对这件事表现得异乎寻常的冷淡，而在学校里偶然发现的请钱仙用的狐狗盘，这多数是女生用来占卜恋爱时所用的，在学校里还是非常流行的，而这对案情有什么帮助吗？

在调查之后，越发越觉得事情似乎很怪，几个女生的连续自杀很离奇，而学生们中间都流传杀人的凶手是钱仙的诅咒……无奈，我只好求助于热衷于鬼怪故事的民俗学者雾先水明，他中学时代父母双亡，由我父亲抚养大，等于是我的半个哥哥了，这家伙一向怪怪的，沉默寡言，朋友也很少，他认为这很可能是怨恨所致的心理暗示自杀，于是我找到校长，校长听我这么说，说道："你们终于还是来了。"好像他一直就在等待着我们。

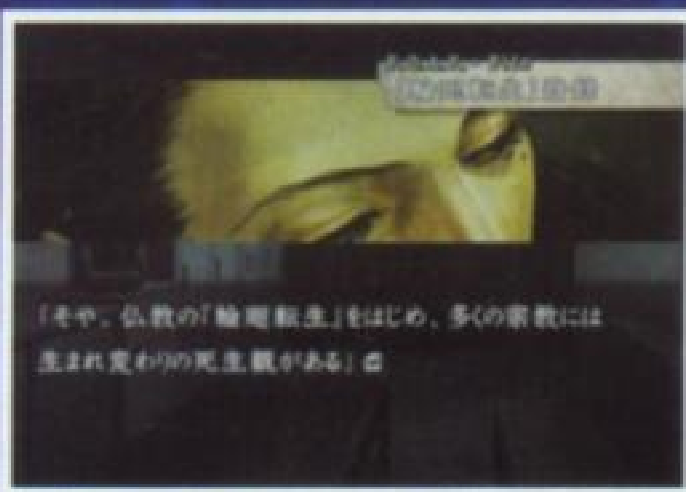
他把我们带到了狐冢，这里供养着2年前被车撞死的女生崎田美佐的灵位，据目击者说当时她并没有观察路况，而是直接冲进了快车道，仿佛自杀一样，警方也就按此处理了。但谁承想学校里盛传她是死于钱仙的诅咒，因为她生前经常和同学玩请钱仙的游戏，更有人说在晚上见过她的幽灵，学校里一时人心惶惶，还有学生因此而不来学校，校长无奈，只得把她的灵位供奉起来，并请来高级道化师为其镇守，如此，学生才得以安抚，校长为避免惨剧再度发生，更是明令学校内严禁请钱仙。

但事实绝不止如此吧，后来又发生了女学生神山被附体的事件，为了查明这一切，我来到了警署的资料室，这里居然有一本日记……

"今天我认识了我的第一个朋友，神山，她真是好人，又漂亮，我现在经常和她在一起，但和翔太在一起的时间就少了，翔太可是我从小的好朋友呢，如果他们俩也成为朋友的话大家就可以在一起了……

今天我和神山说话的时候翔太正好路过，我就把她介绍给翔太了，神山没有说话，只是一直看着翔太……

今天神山要我和她玩钱仙，我虽然不信这玩意，但也不好拒绝她。



她总是在问钱仙我和翔太的关系，她的表情好凶，我好怕……她每天都要我和她请钱仙，我不玩，她就硬拉我，看来她不会放过我了，我实在受不了了，每天都是一样的，原来的神山没有了，她变得好凶，我好怕……我不行了，这样的日子我受够了，拜托你不要再追问我和他是什么关系了，我不要……

我受够了……

翔太，快救救我……

她终于不堪欺凌，自杀了，而生前欺负过她的女生全部死于非命，而罪魁祸首神山更是惨遭她的诅咒，我实在不明白，为什么会这样，神山最初也不过是爱着翔太而已，为什么会付出这么多人年轻的生命？也许爱与恨，是与非，只有一线之隔吧，我想也许只要人类还存在，这种事就会继续发生，而我，却无力改变什么，因为我只是一个警察。

而学校中，少年们那受到社会环境污染的心灵里，还潜伏着多少鬼怪呢？

File 02　鬼

我是一个警察，对于鬼怪什么的我从来不相信，但在那一天的黄昏中，一个长发的女人接近了一个正在公园中游戏的孩子。

"来，跟我走吧。"她伸出了手。

小男孩拉住了她的手，温暖吗？那个女人回过了头，但那双眼，却不像是人类……

"什么！诱拐事件！"我和小暮立刻奔赴案发现场，被害人叫齐藤，家丰常漂亮，像是个有钱人，但似乎事件的调查权已经先行被被害人私下委托的侦探占据了，而且他们对警方的态度非常之不友善，无奈，我们只得退出调查，正在一筹莫展之际，一个奇怪的男人出现了，他说他叫道明寺，是小暮在警察学校时的同学，但他轻浮的表情和怪怪的笑让人很难相信他，但没想到，本案的突破口，正是由这个男人身上打开的……

原来他已经掌握了这件事的一些线索：一般的诱拐事件罪犯都会向被害人提出金钱要求，目前当事人也在等待罪犯开价，但实际上已经过了很多天也没有任何陌生人联系齐藤家，正是因为这个异常线索，道明寺才开始了私自的调查，结果根据在同一个公园里玩耍的小孩的证言，齐藤佑介是被"鬼"带走的，"鬼？！"小暮最怕的东西出现了，面前的这个男人收起了轻浮的表情，但这么离奇的线索又怎么能让别人相信呢？上一个案子我递交的破案报告就已经够八卦了，警局里甚至有人开始怀疑我的神经状况了，这次我又该怎么办呢？

我又能怎么办呢？只有死马做活马医了，我们展开了私自的调查，最终终于查明了诱拐者是雪村恭子，她是齐藤佑介的生母，而齐藤家为保持名家风范，一向对佑介管教甚严，几近不近人情，幼小的佑介得不到同龄孩子应有的自由与欢乐，雪村看在眼里，急在心上，无奈只得出此下策，强行把佑介再度拉回到自己的身边。

对于这样的"犯罪"，这样的"灵异事件"，我又能说什么呢？如果人间没有那么多的利益冲突，没有那么多的所谓荣耀面子，佑介的心灵就不会受到创伤了，但我依然无力改变什么。

因为我只是一个警察。

File 03　无名车站

我本来只是一名普通的警察，但最近的这些案子却搞得我有点神经兮兮的。

最近又在某隧道里发生了幽灵事件，可疑的事件层出不穷，而我总感觉这事怪怪的，在那些阴暗的角落里，不正是适合做些恶魔研究……

"铃……"办公室的电话响了……

警视厅非公式极密记录　完

隐藏要素

★隐藏剧本的出现

游戏中有4个隐藏剧本，影响其出现的主要因素是FOAF的收集率，其中最后的退魔篇要把截止到ゆうか篇出现的全部FOAF收集齐后才能出现。

剧本	条件
雾崎篇	通关一次
人见篇	通关时DATA完成度在51%以上

剧本	条件
ゆうか篇	通关时DATA完成度在75%以上
退魔篇	通关时DATA完成度在86.5%以上

★★各话中最大可以取得的FOAF数

话	DATA数	总计DATA数	总计收集率
序章	7	7	3.5%
第零话	28	35	17.5%
第一话	43	78	39%
第二话	43	121	60.5%
最终话	14	135	67.5%
雾崎篇	16	151	75.5%
人见篇	12	163	81.5%
ゆうか篇	10	173	86.5%
退魔篇	26	199	99.5%

★关于NO.200的DATA

NO.200的DATA实际上是不会出现的，只有你把前面的199个DATA全部收集齐后它才会自动出现，想知道它的内容吗？拼命玩吧！

拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

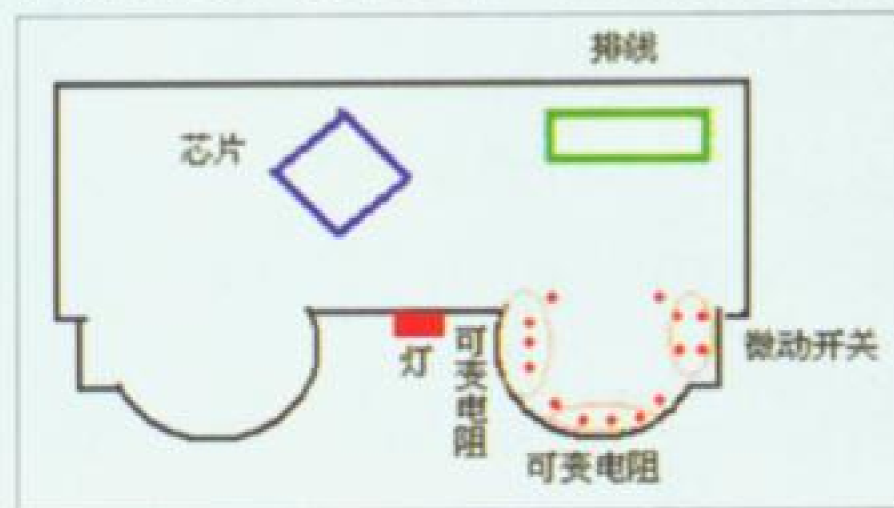
本期科普园地刊登了PS2一些常见小问题自行的动手解决办法。事实上，在我们经常遇到的PS2和其他主机问题中，有不少都是可以自行动手解决的。为了让大家尽量减少挨"宰"的机会，今后科普也会尽量多刊登此类文章，希望能够帮助大家提高"自行修机"的能力。另外，科普园地栏目今后将会进一步加强与电击光盘的互动性，让大家学到更多更加有效和贴近生活的科普知识。各位对此如果有什么意见和看法的话欢迎随时与北斗进行交流。

责编：北斗　本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

PS2常见故障修理技巧

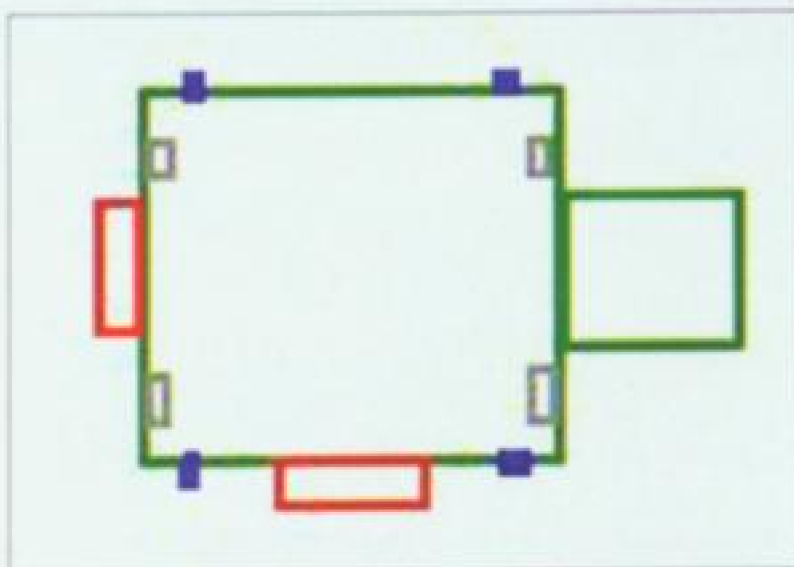
PS2手柄摇杆的修理

转眼已经是2004年了，掐指算来PS2也已经出道4年多了。可能是由于地处边远地区吧，我是直到02年底才见到PS2实物。而由于缺铁的关系，在03年初才把PS2搬回家，买的机型是30007R，也许是JS善心大发吧，机器的光头和手柄都没有被换掉，附的手柄是A柄，MADE IN CHINA。手感是非常不错，可由于左摇杆的使用频率远高于右摇杆，所以不久就开始出现问题，起初感觉还不太明显，到1个月前才开始明显，主要感觉就是使用时阻力变大，还有嘎吱嘎吱的声音，甚至推到某方向后不能回中。这对那些使用十字键的游戏来说倒没什么，但要是《忍》这类只能用摇杆的游戏来说就是个大问题了。这样忍着玩了几天，终于忍无可忍，决定自己动手解决问题。关于摇杆的问题我在《电软》上都看到很多次了，于是决定把这个方法写出来和大家分享。如果稍有动手能力和电子基础的朋友完全可以自己完成；而那些不敢自己来的朋友也不要着急，只要随便上街找一家家电维修店，让其看这篇文章照做即可，时间嘛完全能在半小时内完成，收费也绝对不应该超过20RMB。而后面的碟仓响声的解决法则完全可以自己来。下面就是详细步骤：



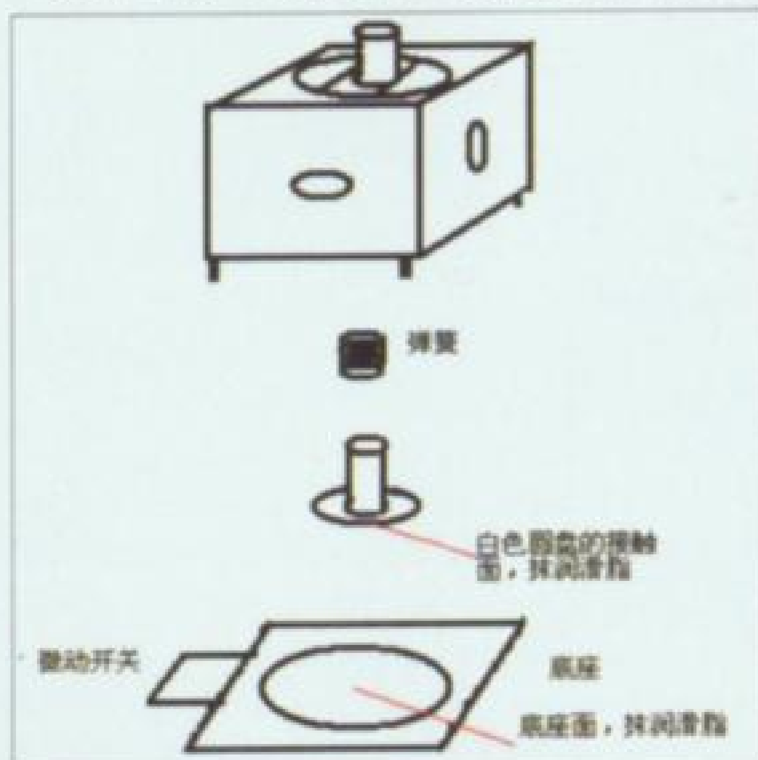
修小摇杆需要的工具有：电烙铁一把（推荐35W以下，内热），吸锡器一个，焊锡丝少许，10厘米长足以，十字螺丝刀一把，小刀一把，润滑硅脂一盒，软棉布一小块。

下面就开始动手啦。先拧掉手柄背面的6个螺丝，打开之后大致如图：(因为摄像头根本拍不清楚，又没有DC，只好自己画了……)



图中所示的红点就是固定左摇杆的14个焊点，我们要做的就是用电烙铁加热焊点，再用吸锡器把焊点上的锡吸掉，使整个摇杆组件和线路板分离，一个一个吸完以后，摇杆组件就可以取下来了。从组件下方看如图：

图中的蓝色是铁壳的4个引脚，红色的是2个可变电阻，右侧的小方框就是微动开关的位置。用小刀把灰色方框处的折角折直，这样白色的塑料底座就可以拿下来了，(当心里面的弹簧)。现在问题就很容易看出来了，就是白色圆盘与塑料底座之间的润滑油耗尽，从而摩擦力增大，手感才变差的。解决方法就是用软棉布擦掉白色圆盘与塑料底座之间两个接触面上的杂物（灰尘等），如果两个接触面不光滑了，就用布轻轻地打磨，直到光滑为止。然后把两个接触面都抹上少许的润滑硅脂，放一边备用。现在再看里面的弹簧，有些朋友的摇杆变松，如自动往一边倒等，就是这个弹簧弹力变小甚至丧失导致的。找一个相同的或相似的换掉即可，若找不到，可以把原来的弹簧稍微拉长，同样有效。总分解图如左图：



最后照分解的相反顺序装好，焊点全焊好即可，最后再检查一遍，看有没有错误，无误后就可以装好试机了。我的手柄经过这样的处理后，手感甚至比原来不常用的右摇杆还要好，感觉和新手柄无异，到现在都没有出现问题。完事后还可以往摇杆四周抹点润滑脂，要不会磨出一道痕迹。

PS2出仓响声消除法

首先要声明的是碟仓的声响问题只是因为使用时间长了，碟仓中部下坠造成，与其他因素无关。还有就是39XXX后的PS2采用了改进型的碟仓，所以我这篇文章仅针对39XXX以前的型号。



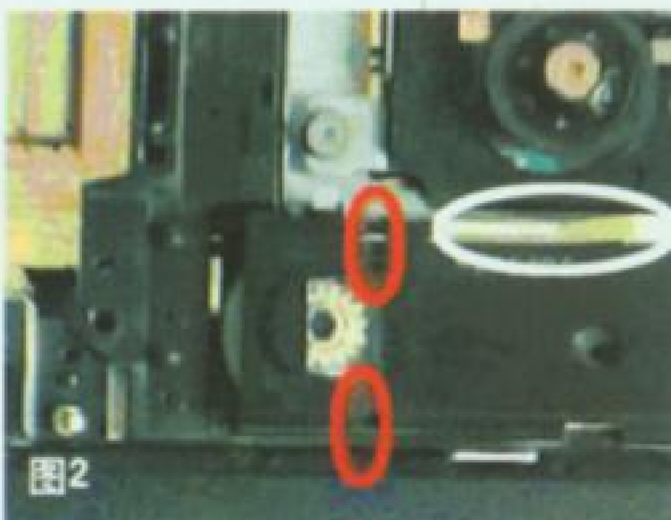
需要的工具有：十字螺丝刀一把，小刀一把，润滑脂一盒。

首先大家要做的是拆开机器，如右图。其中圈出的2个螺丝是不用拆的。再把碟仓盖上的4个螺丝拧掉，拆开后如上图。

拆除如图1的2个螺丝，抬起所示部位，向外拉出碟仓。

如图2所示两个位置，出仓响就是碟仓的齿和此处摩擦造成的。我们要做的就是把这两个缺口的下部向下削去0.5毫米。如此处理后再装上


图1


图2

试机，不行就再削，直到不响为止。最后装碟仓时要先把图中的白色标记处向右拉到头，碟仓的右边有一个凹槽，必须要让白色部分的突起嵌入槽内；再让齿轮对齐，再将碟仓推进去就行了。再按相反的顺序装机就算大功告成了。

碟仓自动缩回的问题

最近我在龙哥热线里看到一个问题，就是碟仓出来后又自动缩回去的毛病。相信很多玩家都有遇到吧？因为差不多所有老型号的机器都有这样的毛病（这里的老型号指的是39xxx以前的机器，包括39xxx）。下面就对问题原因做个彻底剖析并给出解决方案。

首先大家要了解一下碟仓结构。碟仓底面靠指示灯是2个滑动槽，向左是一齿条，再向左是一铁杆。此铁杆是穿在一塑料件（以下称夹持件）中的。进出仓时铁杆就在里面滑动。如果大家把PS2的碟仓和其它的光驱比较一下就会发现：它非常的重！而碟仓上支持这个重量的只有一根铁杆，这就使得铁杆与夹持件之间的摩擦力非常大，并且这个力在碟仓处于不同位置时是不同的：处于机器里面时较小，越往外越大，到外侧时甚至大到碟仓根本不能出到位。PS2机器有这样的程序设定：一段时间内出不到位的话就自动缩回，这就是大家见到的症状了。可能有人要问了，为什么新机器就没有这样的问题呢？原因就是：新机上的润滑剂没有失效，加之没有什么磨损，所以顺畅；随着使用时间的加长，润滑剂逐渐失效，过大的摩擦力使夹持件开始磨损，磨损越大出仓就越困难，如此形成恶性循环，最后只能出到一半就缩回去（决不是没有，我就见过好几台），并且这个故障在把机器竖起时要严重些，平放就好一点。既然原因明白了，解决也就很简单了：

一：把夹持件和铁杆彻底清理一遍，再把它们的接触面上抹少许润滑脂（白色膏状），磨损较轻的立刻就能得到改善；若效果不明显，那请看下面的。

二：磨损较严重的，就需要把这个夹持件换掉了，大一点的游戏机维修店都有卖的，并且换上后同样要抹润滑脂。

三：如果不想去换或者没有条件去换的玩家可以这样：出仓时用手向上托着碟仓，再不行就稍向外拉，进仓时轻推，也可以正常使用。

还有一个建议是给那些机器没有故障的机主们的：出仓时也用手托着碟仓，能有效防止您的机器出现这样的问题，当然修好的机器也建议这样做。

以上就是我个人对修机的一点小心得，可以保证的是绝对是可靠可行的。如果还有什么不明白的地方或其他问题，可以联系我：kaysnake@163.com或QQ75049440。最后祝大家玩得开心！

■文/kaysnake

PS2 50010及网卡解析



“对游戏主机厂商而言，硬件的销售就是赔钱”——这个几乎是在游戏业界通用的“真理”放在索尼身上却似乎怎么也说不过去：如果硬件的销售真的会让索尼赤字继续扩大的话，恐怕其也不会有这么大的动力如此变着花样一款又一款地推出如此之多型号的PS2主机了。前不久为了抑制微软XBOX LIVE的一路高歌，索尼特地在美国推出了专门对应上网的PS2新型号——SCPH-50010。而最近HD LOADER的出现导致市场上网卡和硬盘的价格高升的混乱局面，让大家对这款突然冒出的新型号PS2一时无所适从，头都大了两倍。其实冷静下来一看，我们就会发现与5万系列的其他普通版主机相比（比如50001/50006等），这次的50010不过是多了一块预先安装好的网卡以及专用启动盘一张的“PS2 ONLINE PACK”（PS2上网套装，其实比50000BB的套装还要少一块硬盘）。除去这一点，50010与同是美版5万系列的50001相比，几乎完全相同。当然，由于是网卡套装，因此总体价格比PS2主机另加一块单独的网卡（现在至少得220以上）要划算一些。不过JS们还是比较“通情达理”的，50010也是可以主机与网卡分开购买的；说白了其实就是可以多赚银子。不过拆掉了网卡的50010后面的扩展插槽处就空了，很难看，当然如果BOSS足够好的话也是可以要求其免费加装一个盖子的。

↑50010与5万系列其它机型性能相同。

下面我们顺便来看看这款网卡及其使用上的一些注意事项——这些东东同样适用于其他PS2网卡。首先我们先来看看网卡的底部，上面会有一张标签，并且印有产品的生产序列号，格式如下：**US:AAAEA##TXXXX**。其中的“##”部分是REN码（Ringer Equivalence Number），REN码是为了防止同一条电话线上用户过多而加以区分和标识的标记；大多数情况下是不能超过5.0的；并且没有标注小数点——比如“##”部分的数字如果是“03”的话则代表其REN码为0.3。另外：在早期的版本中，REN码在标签上是单独列出来的。

PS2网卡使用注意事项：

★如果要通过网卡利用PS2上网游戏的话，电话线或者是宽带网线是前提条件；

★随主机赠送的网卡启动盘非常有用，一定要好好保存。

★为了保持网卡与主机接触良好，尽量将网卡拔出后闲置一段时间——当然，这里指的是半个月以上。

★要使PS2正确连上网络首先需要通过启动盘进行相应的网络设置，并将设置保存在PS2的专用记忆卡之中。

★无论是在卸下或是安装网卡背后的螺丝时最好不要用起子，也不要拧得太紧，否则容易造成伤害。

↑左边的接口是连接电话线的，右边的接口连接网线。

利用电话线拨号上网最好使用一般的电话线，并且尽量避免通过以下几种电话进行连接：

●兼容ISDN的公用电话；●PBX电话；●分机或汽车无线电话；●家用或是商用的网络电话；

如果是通过宽带上网的话，也有几点是需要注意的：**●网线的型号最好选择100Base-TX或是10Base-T；●不要使用通常的电话线；●不要通过兼容ISDN的公用电话进行连接；●不要通过PBX电话连接；●不要通过家用或是商用的网络电话连接；●也不要使用其他类型的电话线。**

网卡与主机的清洁：

为了保证安全，在清洁前最好按照以下步骤操作：①关掉PS2的主机电源；②拔掉PS2电源线；③从网卡上取下电话线或是网线。在清洁过程中，为了防止对主机或网卡表面造成损害，擦拭时不要使用涂料稀释剂、溶解性液体或是其他化学药品。买一块普通的清洁专用布即可，将之浸泡在用水稀释过的中性清洁剂一小段时间后，取出尽量拧干再进行擦拭；记住最后要用干燥的布进行擦拭。

最后需要提醒的是，50010上的网卡并非对应所有型号的PS2，有一小部分的PS2并不兼容这款网卡。这部分PS2的序列号如下表所列：

3369556-3369651	3393868-3394407	3419173-3419280
3372352-3372651	3394516-3394731	3419821-3419928
3379084-3380151	3397192-3398055	3420661-3421308
3380261-3381867	3399868-3400947	3421417-3421524
3381976-3382083	3403192-3403839	3421633-3422064
3383152-3383691	3404692-3405339	3423661-3424848
3384652-3385191	3406192-3406515	3425161-3425268
3386152-3386907	3406624-3406839	3434377-3434592
3388192-3389271	3414661-3416388	
3391084-3392055	3417661-3418740	

其实我国真正用PS2上网玩游戏的玩家还是很少的，毕竟其限制条件对我们而言还是太严格了点。不过随着HD LOADER的出现，PS2网卡与硬盘也将会逐渐开始派上用场了。即便是对此不感兴趣的玩家，就当作是开开眼界也是好的（笑）。 文/北斗

阿K的金手指大事件

Hi，大家好！我为大家介绍金手指，汗，好像说得有点直接了。不过，想必大家都用过金手指吧，不是点石成金的那种哦！是在游戏机上用的啊，用来修改游戏的哦。我想很多人都用各类的金手指卡或者金手指盘吧，我也用过不少，自从有了PS以来就一直用着，但到现在我始终不明白为什么叫“金手指”，不叫别的，一点都不cool啊，不过能用就行了，呵呵。其实自从FC时代开始就有金手指卡了，到现在还有，以后更会有啊，嗯，这就说明这东西是游戏中必不可少的。为什么说是必不可少的呢？因为我们不是专业玩家，不是靠打游戏来挣铁的，而且现在的游戏动不动就是大作，就是超长剧情，的确很费时间啊，所以为了节约大家的时间，为了游戏的通关，金手指还是有的一用的，如果没人用，制造金手指软件的公司不早就倒闭了吗？况且使用金手指也不会很破坏游戏性的，反而会激起玩家继续游戏的兴趣，呵呵，对于游戏达人来说，好像没太必要用哦，不过大多数玩家还是“普通人”，我也是普通人啊啊啊（>*_*<）所以，还是要用一用。

现在不管在哪个主机上都有金手指，PS2上、GBA上、XBOX上和GC等主机上都有，而对于中国玩家来说，还是拥有PS2的人要更多一点，而且在PS2的金手指也有很多种啊，鱼龙混杂的，到底哪个好呢，其实都一样啊，能用就行，就像大猫，能抓耗子的就是好猫（懒猫除外）。现在比较流行的金手指还是AR2，老美的东东，当然现在它有最新的ARMAX，但是我们大多数人用不起啊（老美就喜欢变相赚钱，不实用）。但是要用AR2，就需要它的专用卡，好麻烦的哦，所以现在有两种无卡金手指，就是GameShark2和XPLODER，当然他们现在有最新版本的，而且还是无卡的，哈哈哈，这就好了。如果大家用过这两种金手指，就会觉得这两种金手指怎么这么相似啊？对的，据说两个开发者好像有什么关系，至于是什么关系我们就不要讨论了，总之，据我了解不会是夫妻关系的。

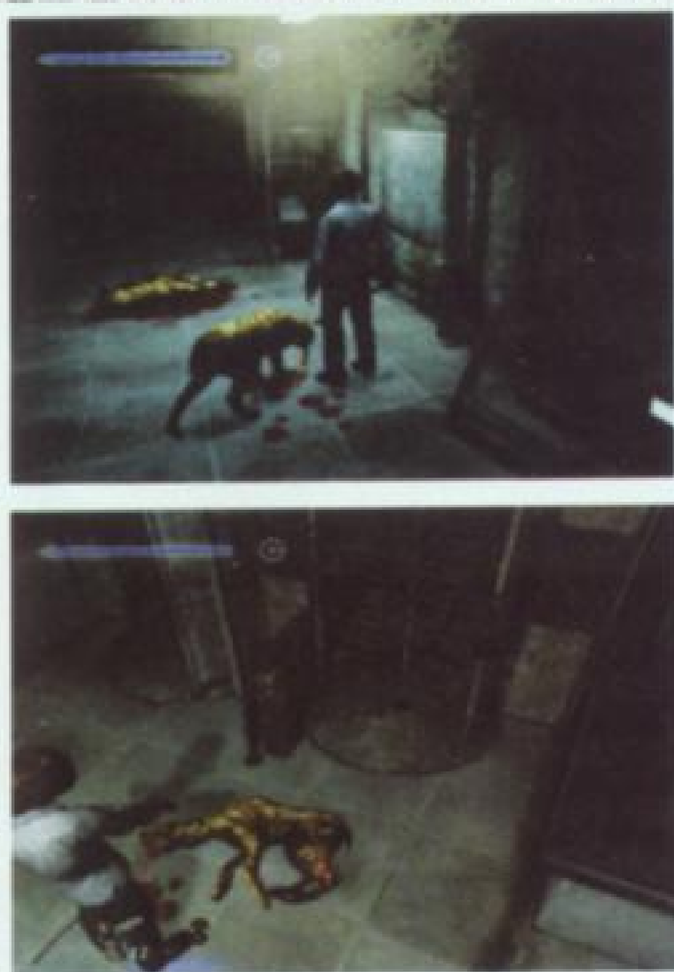
现在的游戏都有很多版本，当然这里指的是诸如日版、美版、欧版、中文等按地区发行的游戏版本。即使是同一个游戏的金手指码在不同的版本中也不相同，不过我们可以根据同一个游戏的某个版本的金手指码推算出另一个版本的金手指码。是不是很神奇呢？至少我认为是，因为那样对于金手指码的制作就方便很多了。只要找到每个游戏的不同算法，就可以很轻易地自己制作金手指码了，很容易啊，但是算法不好找啊，总之对于玩家来说，不用去研究这个金手指码，只要能用、会用、好用就行了。不过大家还是了解点好，这样不至于犯一些小错。人家老外就懂得多，但是老外都比较自私，至于金手指制作方法他们更是不会轻易说出来的（个人观点）。

现在是夏天了，热得很，这个时候最好还是呆在家里，不要到外面去，因为炎热哦。在家里干什么呢？看电视、睡觉、或者是打游戏？还是在家打游戏吧，网吧就不要去了，毕竟要花钱的，在家也就花点电钱。最近的大作有很多，例如我非常喜欢的两款大作——Xenosaga Episode Ⅱ异度传说二章·善恶的彼岸和Silent Hill4：The Room寂静岭4：房间，都是我非常期待的大大作，尤其是对于寂静岭系列一直是我钟爱的。虽然我很喜欢，但它的这个系列的每一作我都没打穿过（主要是害怕）。寂静岭系列一直是以古怪的故事和深邃的内涵而著称的，尤其是第四作，我感觉男主角好像有点神经不正常的样子，有点怪怪，一开始他的屋门竟然被链子锁住，难道他不去购物么，汗，在家吃空气。不过到底是怎么回事我也不清楚，因为还未打穿，再加上它是日文的，虽然有英文字幕，但也是很难完全看懂。在这种既是恐怖游戏，又是满眼鸟语的情况下，我果断地拿出了战胜一切罪恶的终极武器——金手指（哇，好刺眼的光啊，闪到我了…）。呵呵，赶快用吧。对于这个游戏我们要用哪个金手指码呢，还是保命吧，就用“体力不减”！

◆体力不减——1CD42970 D60EE7A5

哈哈，死不了了，小怪物们我不怕你们，尽管来得猛烈些吧，我不怕死，使劲咬我，使劲…（汗，BT）

不过我还想变得更强，还要什么呢，对了，子弹和道具。这也是很重要的东西，有了这些东西我就可以肆虐这些怪物了，虐它们，啊哈哈哈哈哈哈……（汗，BT+疯子）



这就是子弹+道具的超强密码：

◆子弹&道具不减

9C9AC328 88350065
9C9AC32C 2435E7A8
9C9AC330 C436E7A6
9C9AC334 3894B00C
9C9AC338 B8B4E7A5
9C9AC33C 0C58A987
9C8E9AA8 0C5397A5
9C8E9AAC 2055E616

无敌了，一切都寂静了。

倒，忘了说必需码了，是：

EC878530 14456804

为什么要用这个必需码呢，呵呵，下次说啊。

嗯，对于这种吓人的游戏，就应该这样对待。而对于异度传说二章·善恶的彼岸来说，这就需要慢慢的玩味了，是啊，是很“慢”，两张DVD，不知道玩到何时才算完，以前的星之海洋3打了200多个小时。不知道这次的这款大作，什么时候才可以通关。而且游戏中也隐藏着很多特殊道具，如果不用上百十来个小时是休想拿到的。毕竟是我们玩游戏，不是游戏玩我们，所以也不要和游戏的所有东东太较真啊，如果真想得到特殊道具而又不想用太多时间的话，那就用金手指吧。这个方便啊，不过方法上就是有点偷懒了，还是那句话，对于酷爱此款游戏的人或者RPG达人的话，就没必要用金手指了，毕竟大作还是要慢慢玩，慢慢体会的，虽然看不懂鸟语，但凭借我们丰富的想象力还是可以想象一下它们说的是什么，毕竟对于那些玩了几年游戏机的玩家来说，这已经不算什么了，呵呵。既然是大作，那它的金手指码也是“很大的”，也就是有很多。说一点特别有用的吧：



◆每次战斗后C.Pt和S.Pt取得99999点

1C3F7E1C B29AE799
C3F814C B29AE79D

C.Pt和S.Pt为升级必杀技必需点数，这个是很有用的哦！

要是想要得到全部特殊道具，那就用这个。



◆特殊全部道具

7CF80928 1429E7A6
3C988329 1456E7A5
3CF809FC 1456E7A6

甚至是没有资料的部件也包括在内，这下就完美了。

虽然上面的码已经很厉害了，但是对于那些时间紧又想快速通关的玩家来说，无限HP还是很有用的，毕竟这样就省去无限的练级时间了，把节约下来的时间再用在其它游戏上也是不错的想法，所以，给出一个HP9999的码。

◆HP9999——1C408240 08DAE7B6

呵呵，不过这个只是对于游戏中的第一人物而起作用的，要想让其他人物也拥有同样的HP那就只需要把他们的人物顺序换一下就可以了，这个应该不难吧。

汗，有了这些强力的密码，游戏通关就指日可待了，毕竟暑假是大作的发售高峰期，而暑假也就2个月左右，所以用金手指还是可以为玩家节约些许时间的，这样就可以完成更多游戏的通关任务，捎带手的也响应了节电的号召，节了不少电（倒，这也可以）。好了，祝大家用金手指用得愉快，我去杀怪了……

■文/阿K

F：扩展区，只……配硬盘则此区为空，无法使用；X、Y、Z：这里是缓存区，XBOX会自行管理，不用自己动手清理。

北通球王评测



↑用户手册中有详细的游戏操作说明。

三大主机中，PS2的手柄可以算是最没有个性的一款了。沿用了PS手柄的基本外形和设置，采用256阶振动等设定使其虽然能适应绝大部分对操作要求不是很高的游戏，但是对于特定的游戏来说就显得有些力不从心了。格斗类游戏自不用说，在我国广受玩家欢迎的实况足球 · 胜利十一人系列用PS2原柄长时间游戏的话，就能感到明显的几点不足：1、PS2手柄的十字键不适合长时间进行游戏，连续游戏时间太长的话拇指会有酸痛感甚至是生茧；2、摇杆容易损坏；3、原装PS2手柄价格偏高，并且组装货太多。玩格斗游戏有专用摇杆，那么实况迷们自然也应该拥有自己的“专门装备”，因此北通专门推出了“北通球王”这款游戏手柄。

手柄的外包装整体以黑色为主要基调，与PS2的风格非常相似。打开外包装，里面装有北通球王专用手柄一只及用户手册一本。值得一提的就是，用户手册内还附有非常详细的“实况7”操作说明一份，可见其还是考虑得比较全面和体贴的。北通球王除了对应PS2之外，还对应PSone以及PS。


↑黄色的LOGO就在手柄的正中央，非常明显。

整只手柄重量在300克左右，尺寸为165X115X79毫米，整体外形与原柄很相似，拿在手里也比较有分量。与PS2原装手柄相比，所有的按键全部采用的是黑色，使整只手柄成为一种统一的黑色，外壳采用高级塑料，黑泽发亮。

产品特色：

■8个方向键，定位准确

手柄的“十字键”是任天堂的专利。之后的大多数主机厂商在设计手柄的时候也多使用了这一设定。而这次的北通球王采用了8个圆形方向键的设计，利用凹凸相间的原理在同样的空间内实现了8个方向的准确操作，使用起来灵活迅速。可能玩家初期难以感觉到圆形方向键的优势，不过长时间使用的话，就会体会到这一设定的长处：其内凹结构给以拇指很好的空间感，舒适灵活，八个方向定位准确，在盘带和防守时更有优势，即使长时间游戏，拇指也不会出现疼痛或疲劳感觉。

■全方位模拟摇杆，各方位能够轻松下压

北通球王的两个类比摇杆做得比较不错，可以轻松地向各方向下压，方便于连续动作的协调及精确性。摇杆与手指接触表面做了精心的处理，不会滑手。不过使用起来还是感觉稍微有点不够流畅，当然，这也可能是自己PS2原柄用习惯了的缘故。

■左右双振动，强弱分明


↑八方向键位的设置非常有创意！

手柄的振动效果比较强烈，安装于手柄两侧手把内部的振动马达提供了强力震感。多层力度的振感使得玩家能够感受到强弱分明与节奏细腻的真实振动。

■2.5米国际标准连接线

手柄提供了长达2.5米的国际标准连接线，可以方便的坐在各处进行游戏，同时也有助于大家在玩游戏的时候与电视保持适当距离，有利于保护玩家们的视力。

■个性化的按键设计，并有连发设置功能

与原柄的□、△、○、X的设计不同，北通球王的四个按键上的图案也是非常有意思的。此外，手柄还设置了连发的功能，玩起射击游戏来还是很爽的。

整体来说，这款北通球王还是不错的。尤其是其为WE迷们专门打造的8方向键等设计独具创意，虽然在按键的感觉上还略有欠缺，不过这种创新精神还是值得肯定的。而且手柄的整体性能还都是不错的，七十五元的建议零售价使手柄的性价比很高，有条件的实况迷们不妨试试。

北通4合1对战器

作为目前家用主机中当之无愧的大哥大，PS2各种周边可谓层出不穷，其花样之繁多，绝对不会逊色与GBA。然而不同于掌机的便携，作为主机的PS2的周边中很少有集多功能于一体的综合型东东。虽然我们不能奢望能像GBA一样一个专用背包就能全副武装好，但也希望有一个多功能的装备能方便我们进行“集中式”管理。前不久，北通就推出了四合一对战器，集PS2四分插、DVD遥控器，还能够陈放PS2主机、游戏碟片与记忆卡。下面我们就来好好看看这款周边。


↑这就是全副武装的四合一对战器。

北通4合1对战器本体尺寸为285X170X90毫米，重量约为620克，内附北通4合1对战器一个，北通PS2遥控器一个以及用户手册一本；其中遥控器内还有3V的CR2032纽扣式锂电池一枚。对战器有专门的塑料袋以及硬纸盒保护，遥控器放置在对战器中，结合得很紧密，不用担心掉出来；而且遥控器还单独有一个塑料包装袋，可见厂商还是很细心的。

4合1对战器主要特色：

■多功能组合，紧凑大方；
■可放游戏碟及记忆卡，节约空间，方便取用；
■可同时四人对战，并支持原厂授权记忆卡；
■默认为手柄与遥控器可同时控制，无需转换。



↑一共有A、B、C、D四对插槽。

首先由我来为大家仔细解说一下4合1对战器的结构与各部分功能。首先，这个对战器通常情况下是横着放置的，可以当作PS2的专用直立架使用，而且这样放置也不会影响到其他部分功能的正常使用。最下面那个单独的陈放槽是用来放置遥控器专用的。再仔细看两侧各有两排一共四排的大型陈放槽，大家可以把经常玩得一些游戏放置在此处，需要的时候随手就能取到，非常地便利。而在对战器后部两侧的小型陈放槽则是放置PS2记忆卡专用的。这些陈放槽已经可以当做小型储物架使用了，游戏常用的一些小硬件和周边都可以看情况搁进去。


↑本体的设计非常紧凑，充分利用了空间。

可以看到，对战器两侧还有4对插槽，可以用来插手柄与记忆卡，这些正是这款对战器的主要功能，虽然PS2上直接联线对战的游戏并不是很多，但也足够大家爽一把了。三五好友，围坐机前，一人一柄，对战得不亦乐乎，岂不快哉？！

↑遥控器底部的白色小条方便玩家取出电池。

最后我们再来看看遥控器。造型比较小巧，纽扣式电池的设计大大节约了空间。各功能按键简洁明了，弹性与手感均不错。

基本连接操作：

连接PS2主机：先将游戏主机放在陈放槽内，然后将北通对战器的主接口插入主机端口，一般是要求插在端口1，有些软件会强制性要求插在端口2（请参照您的软件说明）。

连接游戏手柄与记忆卡：北通对战器A至D端口是用来连接游戏控制器及记忆卡的，具体方法与主机操作一致。（注意：北通对战器可以支持1—4人单独或同时进行游戏控制。如果是单独控制游戏或控制DVD节目，请选择A端口，它相当于直接连接到主机，但可以保护您的主机端口不被经常插拔而磨损。）

最近听说北通又推出了改进后的3合1对战器，取消了随之附送的DVD遥控器，而且整个对战器的结构设计也是更加的紧凑合理。大家可以根据个人自己的具体需要进行选择。

性能价格比越大越好 XG2 TURBO PLUS 简介

2004年6、7月间，著名烧录卡品牌XGFLASH推出了其重点产品“XG2T”的改进版，名为XG2T_PLUS(2004)。这盘卡内核与XG2T_PROTO相同，但在三个比较重要的方面与XG2T“划清了界限”——这三个方面分别是：

◆1、价格。

◆2、电池部分的设计。

◆3、卡带内置硬件SMS闪存容量的变化。



低价位出击的XG2T+256M外观

一、低价博出位，399元买256M

目前在我国烧录市场，多数品牌都在功能上进行了深入挖掘。其实，要想让烧录卡这种高贵的周边面向大众低头，最有效的办法就是把它降价——当然，阿天并不是说价格越低越好，我们都明白“性价比”的简单道理。不过，XG2T+此番以256M 399元、128M 299元的“异常建议零售价”登场，究竟是何用意？其值与不值，还需从多方面来评判。

二、可随时更换系统电池。

据了解，相当一部分玩家在使用烧录卡时都遇到过“电池”的问题，虽然烧录卡本身提供记忆功能，但其内置电池对于一些特殊游戏的记忆，以及卡带时钟的运行等方面还有着举足轻重的作用。以往，烧录卡基本都采用了“充电电池”的设计，大家要先充足电，以维持卡带正常使用。但后来随着情况的变化，烧录卡“电池”损坏的病例在玩家中也悄然流传开来——其实解决办法很简单，换一块新的充电电池就行了，但由于烧录卡比较精密，厂家一般不建议玩家自行拆卸，于是为了换电池玩家往往要将卡带寄回厂家处理。



↑电池之所以被设计成可更换式的，也有深层原因。

在这种情况下，XG2T+改变了思路，将电池的设计由充电式改为“不可充电但可随时更换”的方式，只要是电池引起的问题，玩家自行搞定即可。



→若想取出电池时，可先用小起子微微撬起电池托架，然后手指均匀用巧力，即可顺利拿下。

三、超大容量SMS硬件支持

这次XG2T+定价超低，可是卡带内置的SMS硬件容量却翻了一番。据阿天个人分析，厂家应该是出于这样一种考虑，即128M的XG2T+，因为容量限制，玩家一般也就烧录一两款游戏，这样自然会造成“频繁烧录”。老游戏被新ROM覆盖倒不要紧，要紧的是辛苦打出的记录，如果随着新游戏的登场而和老游戏一起消失，难免让人“心痛”——在这样的情形下，超大容量的内置SMS就成了低容量卡带的秘密武器。至少，游戏放不到卡里，但所有的游戏记录都能永久保存在硬件SMS中。299元的128M XG2T+，相当于免费送出一块8MB(64Mb)的SMS记忆棒。

XG2T+阿天收到有一段时间了，但一直也没来得及测试。这次打算向大家介绍一下，此番首要的出发点是“无论是软件还是硬件，在设计上越单纯越好”，毕竟人们都“返璞归真”了。对于烧录卡来说，也许人手一块的时代即将到来。

XG2T+的外包装

纸盒包装沿用以前的设计，比较结实，上面有XG的封条。打开盒子即看到毛绒感比较强的衬底，上面是一盘PLUS专用的限定紫色。值得一提的是那条烧录线，据称是第三版，除了可给GBA/SP充电，还可以应付将来的烧录“大提速”。与老版XG2T不同的是，包装盒内没看到什么附加品，比如水晶镜面和贴膜之类的东东，驱动软盘什么的也没有(毕竟软盘已经被淘汰，光盘的话又太麻烦，直接从网上DOWNLOAD两三百K的驱动最方便？)——可能是出于成本考虑而取缔了“零碎儿”。

XG2T+的卡带做工

卡带做工确实相当不错，半透紫，置入SP不松不紧很是合适。可能也会有用户反映卡带稍紧，不易取出，大概与卡带批次和个别制品的公差不良有关。XG2T+的模具是改良过的，其ABS壳乃是航空料件制造而成，听说卡带空壳从高处往地上猛掼，坏了的话玩家可以找XG索赔，但阿天没敢试。烧录线做工也不错，带 q干扰过滤环。



↑128M的XG2T+，独立SMS硬件容量高达64M，其用意就在于虽然玩家一次烧录的游戏较少，但玩过的游戏记录却能保存很多，这就便于打持久战。

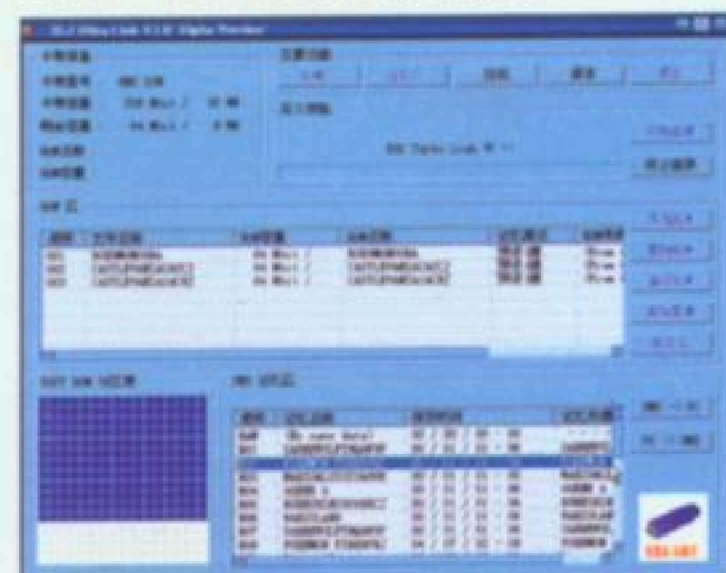
这次的XG2T+的电池托架采用“两侧紧固”，取出时会比较麻烦一点，大家注意在更换电池时一定先用小起子略微撬起“电池托”的一侧，然后用手指左右晃动托架，以松动另一侧，再用力上抬，即可将电池盘取出。更换电池后注意极性，CR1632(3V)的正极与XG2T+卡带正面防伪贴纸是一个方向。

XG2T+的基本用法

卡带置于GBA后，再用LINK线将GBA与电脑USB口相连，开机。……若出现问题，一定是因为包装中没有使用说明书造成联机失败。按照包装上的网站查一下即知要在开机出现GAME BOY字样时同按SELECT和START键，激活成功会有特殊声音提示！进入烧录卡菜单界面选择“联机”就行了。

阿天使用的是高速烧录程序V2.1的前一个版本(大家先别激动)——V2.0的界面相对于1.X，有了很大的进步，但仍然不支持游戏名和存档的中文显示，这在和其他烧录卡比拼时，底气不足。

安装驱动程序：新版驱动已经去除了各种BUG——只是由于阿天的XG2T+配的是一条三代LINK线，因此以前1.X版的驱动都无法使用，请大家注意根据LINK线的新老来选择合适的驱动。录自解压。之后，请将LINK烧录线接到电脑，提示找到新硬件。安



↑熟悉XG2T的玩家应该能看出来，烧录界面的细部被完善，比如SMS与PC之间记录的互传。更重要的是，XG2T+256M配备了32M的硬件SMS空间！烧录完毕。

装驱动时，先选择程序所在目录，再根据PC操作系统进一步选择。遇到硬件兼容性问题或是“此驱动没有经过微软安全认证”，请一律强行通过。软件界面看上去比较复杂，但井井有条。功能根据XG2T系列量身定作。

当大家点击“联机”选项卡后，两三秒钟就能检测到XG2T卡带，再点ROM区，就可以增加/删除游戏了。确定后开始烧录。

XG2T+的烧录速度

恶魔城的“白夜”和“晓月”两款64M的游戏，连续烧录时间在9分钟到10分钟之间。阿天觉得烧录时间不是离谱的长，可不太在意。很多朋友刚买来卡带时都极为兴奋，恨不得能频繁换游戏过瘾。实际上，等大家静下心来玩游戏时，七八天也未必会换一款游戏。十天半个月才重新烧满256的话，“二十分钟”就无所谓了——上个大号，打个电话，下个软件，看张报纸时间就过了。



↑这是XG2T+烧录线，已经进化到第三代，图中正在给SP充电，一线多用，极为方便。另外，这条支持USB2.0的线材很快就将配合2.1版驱动实现超高速烧录(连校验)。

阿天认为XG2 TURBO卡的烧录时间确实是慢，因为它有检验的过程。但此一点也不能就作为评价此卡带的主力干扰因素，听说卡带即将提速，所有新老XG2T配合着V2.1的驱动和第三代新内核LINK烧录线，可以达到令人振奋的写入速度(连校验)，看来XG2T要一雪速度上的“耻辱”。

XG2T+的使用时间

从平常的使用状况出发，大可不必作精密测试。小误差总是会有，不同的机子，不同的卡，不同的电池，不同的使用过程……由于XG2T系列的“省电”早已名声在外，今次未测试其能耗。以上次XG2T阿天实测11小时成绩来看，应是达到了或超过了原版卡带的能耗级别，远超其他烧录卡。如果能达到8小时以上的实际使用时间，就可判为“合格”了，10小时以上堪称“优秀”。低耗电可以节约电池寿命，利出行。

XG2T+的主要特性

1、由于采用分区式的管理办法，因此XG2T+可以在任意位置删除或添加游戏，缩短了烧录时间，并提高芯片使用寿命。但也有不足之处，那就是对于非标准容量的ROM(如自制、汉化或修改过的)在卡带的容量识别上，不很完美。最常被大家提到的是烈火之剑中文版，烧录之后大概会占用192Mb空间(0979约18.1MB)，浪费了不少空间，此时烧其他ROM时就会出现明明容量还够，却被告知卡带容量不足而不能烧录！但那部分空间却可以用自制的电子书或是Mini系列的ROM来“填充”——所以又不能绝对说是浪费——具体情况似乎跟卡带的内核有关。整体上此功能方便了ROM的管理。

2、内置记忆棒，支持多个游戏同时记忆，永远不担心掉档。在打完游戏后，只要把卡带缓存记忆体中的存档成功存到SMS中，那种“放心”的感觉真是难以形容(比起电视广告中的贾大娘用了那么多年“D”牌皂的例子，实在是放心、踏实得太多了)。

3、对各种记录格式无须任何补丁完美支持，全硬件存档支持。这一点该卡完全做到了！请放心，的确是完全做到了——无论是当初的XG2T 512还是现在的XG2T+256，阿天皆严格测试过。但为什么还会有不少朋友反映“掉档/无法存档”呢？

在实际使用中，某些游戏的存档需要卡带电池电压高于2.46V才不会掉档——如烈火之剑。但有的游戏电压在1.85V以下就掉档，如“高级战争”。可能是模拟不同存档类型，烧录卡的耗电有所不同吧。因此，“经常玩一个游戏不掉档，而换个游戏却存不上”就能够解释了。XG2T的存档支持电路，在设计上有一定争议——其存档部分的耗电量确实是很大，这样就难以保证玩部分游戏时，电池时刻满电而不掉档。

当初XG2T卡带内的电池是SANYO ML2020正品充电电池，该电池在冲满后电压为3.3V左右，而GBA电池仅为3V，SP的锂电池也不过3.7V，这样就很可能造成主机给卡带充电过慢，甚至不能充电的结果！掉档的同志们，请大家狂冲电36小时以上再发言吧！充电时最好接上电源适配器而不是边玩游戏边充电，而且建议用GBA SP充电！

请注意：上面说到记录丢失的问题，在XG2T+上完全不存在，因为这块卡是无法充电的，也就不涉及“充电量是否够足、充电时间是否到位”的问题。当你觉得XG2T+出现掉档问题时，请各位自行更换新的CR1632电池即可，一分钟搞定。

4、支持时钟。但是很遗憾，XG2T的时间电路存在问题，当初512M的卡带，阿天发现1个月不用，时钟快了不少，但误差是可以接受的。而后来接触的一些卡带，包括这次的XG2T+，连同其他朋友信息的反馈，大家发现XG2T系列的时钟中看不中用，形同虚设，一搞就跑到天文数字。强烈建议XG反省检讨，重新编写程序内核。

官方对XG2T+的期待，说给大家听

1、XG2 Turbo 2004(PLUS)专用驱动V2.01：

该版本打开了最后一个64M Flash区的烧录功能，而且对游戏的兼容度更高。大家可以体验一下，不过由于还是在内测阶段，并没有把新改善的“时间模块”加上，测试完毕就会放出2.1版。请大家给点耐心，谢谢。

2、XG2T Ultra Link V2.0 Alpha测试版：

这个驱动是给使用了第三代LINK烧录线的XG2TPlus专用的，注意第一代和第二代烧录线配合的XG2T(+)都不适用！新驱动采用了和XG旧版LINK烧录器完全不同的架构，但却可以共用，而且不会有任何冲突。目前基本上工作正常，只是烧录速度还没有优化，不过这点是暂时的。

文/阿天



↑找到晓月的第一个记录点。



↑OK了，备份完成，高枕无忧。



↑重新打开GBA进到已被由卡内SMS中的记录读入XG2T+的缓存记忆体中，因此可继续游戏。



↑看来问题的关键，是我们要在XG2T+的缓存记忆体失效之前，将其内部的当前游戏存档备份到卡带中的SMS中保存！



↑强烈建议大家在游戏之后的24小时之内，将当前游戏的记录备份到XG2T+的硬件SMS中！以防止卡带的缓存记忆失效。



↑晓月记忆备份完毕，在卡带SMS中的编号为01。



↑关机后重新进入游戏，则刚刚RELOAD到XG2T+大容量缓存记忆体中的记录生效了。



↑当你选择一个新游戏游玩时，XG2T+仍然会提醒你备份出当前缓存记忆体中的晓月记录到大容量SMS中。



↑继续测试白夜，好容易阿天才找到的记录点。

次世代传媒 VGAME.CN 次世代商城 暑假促销结束，新品再掀抢购热潮！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011 邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



从9月1日起，我们的两款热门商品暑期半价促销活动就正式结束了。没来得及抢购到心宜商品的玩家大可不必遗憾，因为我们今后还将不断推出更新更有趣的商品，并不定时举办各种回馈性的活动。这次，次世代商城又为您带来了7款新品，既有最热门的钢之炼金术师也有长盛不衰的樱桃小丸子，相信您在这里一定能够找到一款自己最中意的周边！

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258 特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056 价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012 价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023 价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236 特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225 价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067 价格：79元



●通过原装卡扩充后可达3倍原装卡容量

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247 价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124 价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇
编号：1203 价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS2专业级五头分量线
编号：1179 价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102 价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113 价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180 价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013 价格：16元



SP防划防震套
编号：2057 价格：19元



PS2垂直座
编号：2068 特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014 价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047 价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025 价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016 价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027 价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号：4453 价格：59元



●钢之炼金术师热门人物大集结，出品产品，做工精细

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号：4374 特价：19元



●出口产品，全金属炼制，总长约9CM，做工一流

犬夜叉手机挂饰四件组
编号：4329 价格：39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右

哈罗金属胸针
编号：4385 价格：24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗，直径约2.2CM，附精美胸针扣

哈罗香味手机座(红色)
编号：4341 价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号：4352 价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

Q版犬夜叉手机挂饰7件组
编号:4486 价格:29元



●犬夜叉正反派人物Q版造型登场，值得收藏

猎人金属挂饰4件组
编号:4521 价格:39元



●金属挂扣，人物形象精美，可随意扣在书包、手机或衣服上。包括小杰、西索、酷拉皮卡、奇牙四款

哈罗手机挂饰4件组
编号:4510 价格:19元



●塑胶材质，手脚不可收缩。面对如此可爱的哈罗，怎能抗拒将它随身携带的诱惑呢?

钢炼金属挂饰三件组
编号:4475 价格:29元



●菱形外观，上面绘有考究的角色头像，即使当作项链坠也一样适用。全套包括阿尔方斯、爱德华和罗伊三款。

网球王子金属挂饰三件组
编号:4497 价格:29元



●金属挂扣，可随意扣在书包、手机或衣服上。包括越前龙马、手冢国光、不二周助三款。

樱桃小丸子不倒翁6件组
编号:4509 价格:29元



●不倒翁的造型和人物生动的表情充分再现出了原作的童趣风格。全套共6款，高约4cm左右，每款均附带一块防滑绒布垫。

钢之炼金术师扭蛋6件组
编号:4464 价格:59元



共有温莉、阿尔方斯、莉莎、罗伊以及爱德华AB两版共6款。其中爱德华B可和温莉搭配摆设，阿尔方斯的头部和胸部部件可替换。

全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 市场价:80元 特价:48元

特价



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号:4330 价格:49元

特别推荐



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元



●高约13cm，可存取硬币

小叮当玩偶六件组
编号:4442 特价:29元



●小叮当的各种超可爱造型，高约6cm

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
编号:4420 价格:45元

特别推荐



●塑胶材质，平均高约6cm

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
●高约13cm，头部可动

每款价格:25元

编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161



火影忍者钥匙挂饰六件组
编号:4431 特价:29元



●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物，平均高约6cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
●高约13cm，头部可动

每款价格:25元

编号:4105 编号:4116 编号:4127



头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元



●超大尺寸，直径约17CM，厚约5CM，是实用品更是艺术品

美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野雏、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 半价:49元



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号:4183 价格:19元



●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



阿童木两款，小兰一款!

●出口日本原版，做工精巧

龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元



●出口日本原版●附2004年历
高约18cm，透明相框可换相片

千与千寻万年历
编号:4307

市场价:160元
特价:99元



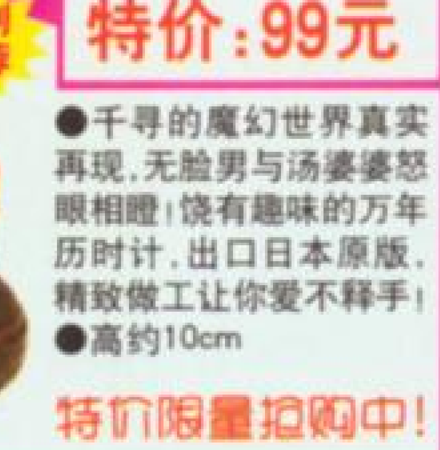
●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手!
●高约10cm

特价限量抢购中!

名侦探柯南可动玩偶
编号:4262

市场价:210元
特价:149元

特别推荐





●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

秘技天地



秘技天地里所刊登内容的真实性，一直是小沛最关心的。所以一旦有条件，我是一定会去亲自验证的，这点还请读者们放心，小沛绝对是要对玩家负责的！不过当然也有无法测试的，比如某某游戏通关几周目之后的秘技等等。当然，如果哪位玩家发现了假秘技的话，也欢迎来信打假！要是你有比我所刊登的还好的秘技的话，那就更欢迎了！还是那句话，只有同读者们一起努力，我们才有可能办好这个栏目。多多来信支持小沛吧！ 责编/小沛

GBA.洛克人ZERO3

选关密码：

在PASSWORD里按下列坐标输入密码即可。每击败一个BOSS，就会出现一组密码，如下

SPARK MAN： A1 B0 B1 C1 D1

GEMINI MAN： A1 A3 B1 B3 D1

SNAKE MAN： B3 C1 C3 D1 D2

SHADOW MAN： A0 C0 C1 C3 D3

打败以上四人，会单独出现第五个敌人。打败它后得到的密码是A2 B1 B2 C0 D1，接着又再出现四个更强大的对手，密码如下：

DIVE MAN： A0 A3 C1 C2 D1

SKULL MAN： B0 B1 C2 D0 D3

DRILL MAN： A1 B0 B3 C1 D0

DUST MAN： A0 B0 B2 C1 C2

PS2.天诛红

隐藏模式及服装：

使用彩女来练习

按住L1、L2、R1、R2来选择忍术指南即可。这样就可以在"忍杀"一栏里欣赏彩女的必杀技了。

通关一遍后，在"天诛幕内"里面会追加"换衣室"和"红之刃"，凛和彩女各追加一套衣服"朱卷"和"黑铁"。并且彩女的服装栏里还会出现两个空位，也就是说彩女还有两套隐藏服装。

彩女的两件隐藏衣服取得方法：

进入红之刃，选择彩女，通过"红之刃"的前六关后，则出现第七关"百鬼夜行"，实际上也就是类似于"BOSS RUSH"。打完最后的BOSS重藏，就会有机会发生"双彩女乱入"，双彩女身上穿的便是那两套隐藏的新服装，只要击败她们便可取得衣服了。但是双彩女乱入并非一定会发生，还必须满足以下两个条件，一是把彩女的结局分支"12-2"通过，二是要穿上黑铁来击败百鬼。以上所说的条件都满足的话，那么隐藏的两套服装就可以入手了！

GC.蝙蝠侠 罪恶上升

在标题画面按住L和R键，然后输入下列代码。

完成游戏的奖金：左、下、左、右、左、左、下、右。

全部升级：下、上、下、左、下、右、上、下。

黑暗骑士难度：右、上、上、右、左、下、右、上。

无限连击：左、右、下、上、上、下、右、左。

无限生命：上、右、上、左、下、左、下、右。

吉林 周学军

PS2.凯恩的遗产

在游戏进行中暂停，然后输入以下指令。

获得全部Bonuses：R2、下、L2、R1、左、L2、下、L1、三角。

全部黑暗圣经：R1、下、R2、L1、右、R2、三角、下、L1。

补血：左、右、左、右、R1、L1、圆圈、三角、下。

全部技能：左、右、下、上、下、下、R1、三角、圆圈、下。

技能上限全满：左、左、上、上、L1、R2、圆圈、下、三角。

无限剑气：下、下、上、左、R1、R2、下、三角、圆圈。

无敌：上、下、右、下、R1、R2、下、三角、L1。

吉林 周学军

PS2.真人快打5

隐藏人物入手方法：

Cyrax — CN	Drahmin — UR
Frost — IV	Hsu Hao — MW
Jax — SA	Kitana — KI
Nitara — TI	Raiden — XG
Reptile — LL	

还有，在你完成218个任务后，把光标移动到左下角同时按 "下+X"，就可以使用最后的关底了。还有把光标移动到右下角同时按 "下+X"，就可以使用另外一个隐藏人物了。内蒙古 帅！

GBA.新约圣剑传说

隐藏BLACK怪物：

在游戏的最初，本冒险者为完成那个夜晚出现在多普卢村宿屋楼上的老头交待的任务，到洞窟中收集"装血的小袋"，杀了约7/800只蝙蝠，"小袋"收集得七七八八时，突然新出现的原来蓝色的蝙蝠变为黑色了！而且原先我打它一击必杀它打我只损一滴血的情形倒过来了：它碰我一击必杀我砍它只损一滴血（此时我约Lv20）。当我好不容易杀了一只后打开怪物图鉴一看，HP533，pow200其它数值已超高但属性未变。最重要的是"击破数"变为"BLACK"！！而且以后出来的蝙蝠都变黑了。此类怪物经验超高，最好升至Lv25左右进行练级，而且升级后不要加这样可以累积的。精灵升到30段只需半小时。其它怪物应也可打出black。 吉林 周学军

PS2.宇宙巡航机5

武器全满秘技

游戏中按START后，按上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1。

武器最强！有一定限制，当用了N次后，就不能再使用。 上海 Solid Snake

PS2.模拟人生 纯属意外 中文版

在游戏中按Start，进入暂停的购买画面按下R2、L1、R1、L2、左、○。成功的话会听到有模拟市民的叫声，这时马路上多出一只蓝色地精。

（1）在蓝色地精出现的情况下进入暂停画面按下：L1、R2、右、□、L3(类比摇杆要确实按下去听到喀的一声)若是成功会听到模拟市民的叫声，这时回到游戏，将游标对准蓝色地精，会多出一个[给予金钱]的选项，会得到10000。

（2）在游戏进行中，蓝色地精出现的情况下，按下L2、R1、左、○、上，成功的话，会听到模拟市民的叫声，这时将游标对准蓝色地精，会多出一个「满足所有需求」的选项。 昆明 刘帆

GB.口袋妖怪·红

战后Lv100：

先将物品栏里放7样物品，然后进入战斗，查看物品栏，指着第7样道具按住选择键，直到箭头开始闪烁，然后按B键退出，在招数栏上按选择键，之后战胜敌人，便可升至100级！ 吉林 鲁晓峰

PS2.模拟人生

在游戏过程中暂停，然后输入以下秘技。

必须先输入的密码：R2、L1、R1、L2、左、圆圈。

开启所有的地点：R2、R3、L3、L2、R1、L1。

开启所有的物品：L2、R2、Up、三角、L3。

满足所有条件：L2、R1、左、圆圈、上。

金钱：L1、R2、右、方块、L3。

开启所有交际选项：L1、R1、下、X、L3、R3。

团队照片：L3、R3、R1、R2。

GBA.火影忍者 最强忍者大集结2

开启蛤蟆文太对决砂之守鹤的隐藏事件：

满足以下条件即可在游戏中再次观赏到蛤蟆文太与砂之守鹤的超魄力对决！更可以通过A、B两键的交替连打，亲自体会激动人心的战斗！

条件：于游戏第七关中，在佐助和樱被击倒的状态下，使用鸣人一个人打倒我爱罗。

最强隐藏人物"第三代火影"登场：

满足下面的条件，即可使用能够召唤猿魔，以巨大的金刚如意棒作为武器的第三代火影！

条件：所有关卡通关并全部取得A级评价，保存记录。读取这个记录，选择“继续游戏”。之后原先记录中的“卡卡西的卷物”就会变成“三代目火影的卷物”。这样就可以使用这个强力隐藏人物了！

北京　宏江南

GBA.机动战士高达SEED

罗乌与盖伊的出现：

在第十关的C部分中，按照展望台，医务室的顺序进行选择。触发“バルトフェルドのコーヒー”事件。在之后的“ブリッジに行く……”的对话过程中，GUNDAM SEED ASTRAY中的罗乌和盖伊就会出现，并可在之后的战斗中使用这两人。

隐藏机体的出现：

在第九关的C部分中，前往デッキ触发“ガンバレル设计”的事件后，在第十关的C部分中再次前往那里。拥有很高攻击力的，由攻击高达与莫比乌斯合体形成的机体便可出现。

GC.PIKMIN2

游戏性无处不在！同样妙趣横生的标题画面！

大家试试看在游戏标题画面下按R键，是不是觉得很奇妙？原先的PIKMIN的字样变成了NINTENDO！再分别试试按下X键和Y键，同样屏幕上会发生有趣的变化！

北京　KOKORO

GBA.迷你FC 魔界村

在游戏标题画面依次输入下面的命令，便可选关：

1 按住右键后输入3次B。
2 依次输入：上 B B B。
3 依次输入：左 B B B。
4 依次输入：下 B B B 开始键。

GC.大金刚手鼓2

小秘技：

如果记录卡中保留有一代的记录，就可以使用在前作乐器店中所购得的各种音色。收集CHIP的话，向大家推荐这首曲子：ラッキーチャチャチャ！这首曲子虽然音符很多，但实际上难度并不很高。可以比较轻松地收集大量的CHIP。顺利的话，一次可以收集到600枚以上！多多收集，购买专业级别的乐谱吧！

北京　猪一头

GBA.金色卡修

打倒隐藏人物佐菲斯，取得珍贵道具！

佐菲斯是本游戏中的一个隐藏角色。完成剧情取得“ロードのしおり”之后前往“ホーパークキャッスル三层——本丸”。往里走就会遇到佐菲斯并发生战斗。击败她便可取得珍贵道具。依据玩家使用人物不同，取得的道具也会有所区别：

人物	道具
卡修	电击の证のしおり
提奥	圣母の证のしおり
卡恩乔迈	变化の证のしおり

GC.高尔夫传说

集中精神的秘诀：

如果精神集中力不高的话，IMPACT ZONE（击球区域）就会变得很窄，从而提高了打出好球的难度。下面就来告诉大家影响到集中力增减的

条件：使用出JUST IMPACT：+1

使用出SUPER SHOT：+5

命中10米以上的长距离球洞（不是SUPER SHOT）：+2

在决定击球时指针位于安全区：-1

出现MISS：-2

一米以内的向穴击球没有命中：-1

PS2.战国无双

终极武器取得的简单方法：

如果不想通过那些麻烦的剧情来取得终极武器，来试试这个方法，这是通过游戏的BUG来无赖取得的，先用女忍者，在时间低于20分以下时进入地下5层在半藏和幸村的房间中可以取得贵重物品—阴阳手镯，有了它就可以看到所有城中的全图大幅度减少过关时间，选困难模式，1P用要获得武器的武将，2P用女忍者，2人都装备阴阳手镯，在女忍者的上田救出战中，在5分钟内跑到地下5层，在左上角的部屋内贵重物品发现，取得即可，女忍者的终极武器取得方法同样，建议小兵不打，玩迂回战术，等过关。

河北　李少杰

PS2.J联盟创造球会4

Xploder/RAW格式

必须码	
904901331F8	0C04A898
20235DC4	49000A21
20235DC8	5052504F
20100008	08040044
20100010	3C040010
20100014	3C077800
20100018	9C850048
2010001C	00E5302B
20100020	10060003
20100024	8C86004C
20100028	00A72823
2010002C	ACA60000
20100030	3086FFFF
20100034	2CC600C0
20100038	1406FFF7
2010003C	24840008
20100040	03E00008
20100044	00000000
20173324	08040004
月终钱最大	
20100078	78340430
2010007C	3C1005F5
20100080	78340434
20100084	3610E0FF
20100088	7834043C
2010008C	AC500008
练习后能力MAX	
20100058	78388554
2010005C	2403FFFF
20100060	78388558
20100064	A4430006
20100070	78388564
20100074	24620000

GBA.最终幻想I+II

VBA 代码

FF I 不遇敌	
0200633A：00	
FF I 时间00:00	
02002A50:0000	02002A52:0000
FF I 金钱 MAX	
02002A4C:05F5	02002A4E:E0FF
FF I 主角等级	
0200267F:63	
FF I 主角 HP MAX	
02002684:03E7	02002686:03E7
FF I 主角 MP MAX	
02002688:03E7	0200268A:03E7
FF I 主角能力	
0200268D:0063	0200268F:6363
02002691:6363	

此金手指由圣嘉论坛－魔剑士但丁提供。

注：圣嘉GBA金手指V3支持此密码。

PS2.7 天诛 红

Xploder/RAW格式

必须码	
9011C560	0C049826
Score和Time显示	
20464480	00000001
体力100固定	
AQVY-KVM0-KEQ6T	W3VG-897U-GUF67
3WH0-P34T-1R5TX	
填满狂暴表(按R2开始)	
20180980	C6010084
2018098C	E6010080
2065EC48	42C80000
全忍具99个	
201D4C8C	00431821
201D4C90	24020063
201D4C98	A4620000
全服饰选择	
20269F0C	0001202D
20269F2C	0001382D
20269FA8	0001182D
20269FB8	0001102D
道具使用不减	
201D42F4	24630000
卷物增加后9999	
202894F8	2401270F
20289514	A4810000
隐身状态（BOSS战无效）	
2017FF04	24020002
无限跳跃（水中无效）	
201847EC	577B0004



金字塔的谜局——VR战士系列走向彻底检阅

十年断章

有一款游戏，在她诞生之初就成为一个游戏类型的领路者和巅峰角色。
有一款游戏，因为真实再现世界格斗文化而被博物馆收为永远馆藏。
有一款游戏，让十万人为其如痴如醉，终日在其修炼长路上辗转求索。
有一款游戏，在历经各代改革之后，又率领着街机游戏进入到新的境界和前所未有的领域中去，街机游戏因为她的启发焕发出全新的生命力。
有一款游戏，当她的竞技已经成为一项国民运动，成为一种文化，荣耀和光辉充盈了每个修道者的眼眸。
谁也没有想到，这款游戏却有着一个最直白朴素的名字：Virtua Fighter（VR战士）。

上篇 凤凰诞生



一.Virtua Fighter

（1993年12月）

1992年12月24日，在世嘉AM2研究开发部会议室内，一股兴奋激昂的氛围代替圣诞之夜充盈了整个狭小的空间。随着显示屏上演示画面的出现，一个历史的瞬间就此诞生。

《VR战士》（下文简称为“VF”），世界上第一款3D格斗游戏开始初试啼声。

《VF》的制作，是世嘉对将来3D游戏机将成为主流的敏锐触觉下的作品；同时，也是制作人铃木裕东方文化和世界格斗文化一个心结的产物。

1993年2月的日本街机展上，闻所未闻的3D格斗游戏展现在玩家面前，当日本格斗游戏玩家已经把以《街霸》为代表的2D格斗游戏当作格斗游戏的必然表现方式，“VF”极具立体感的动态表现给他们造成的震撼也可想而知。

在当时3D即时演算还处于雏形阶段的时期，“VF”借助MODEL1基板表现出的3D处理能力已足够令业界动容。人物的关节、躯体构造、呼吸等动态表现出来的肌理已经较为逼真的再现。而随人物动态展现的强大音效和超大投影屏幕的视觉魄力也使“VF”成为当年最受瞩目的街机游戏。

除了惊人的视听音效以外，由“VF”开启的3D格斗对战理念也为游戏领域贡献了一朵永远走在技术前沿的奇葩。

“VF”的系统大举超越了其他已经存在的格斗游戏的局限，将传统拉后防的这一方向键解放出来，防御键单独存在不但能够表现出更多的任务招式，而打击、防御、摔投三种攻防手段关系的强化也使“VF”具备更高的对战性。更为重要的是，借助3D机能，人物动作的细节也得到了更为细致的表现，由此体现出的上中下三段打击的空间关系也前所未有的清晰化，加上逼真的动态和突出的音效，“VF”的动作具备2D格斗游戏很难达到的力度感，易于使玩家得到感同身受的操作感。

[资料] MODEL1基板机能

CPU	32bit（V60）16MHz
主运算芯片	32bit（DSP）40MHz
	浮动小数点演算机能
	轴回转演算机能
	3D演算机能
内存	RAM 8Mbit
	ROM 376Mbit
解像度	496（H）X384（V）
	水平周波数24kHz
卷轴及窗口	2面
	水平方向卷轴扩展可能
	32768色
3D运算芯片	浮动小数点部件内藏
	最大540000小数/秒
	最大180000多边形/秒
	平面shooting机能
	扩散反射模式内藏
	镜面反射模式内藏
多边形	200万PIXEL/秒
	65536色
其它	通信扩张机能
	MIDI音声通信可能



因此，在当时“VF”以200日元一次的高价位（一般机台都是100日元玩一次）进驻街机厅，投币率依然在街机厅中名列前茅。世嘉第六代主机“土星”的初期成功也正是依靠移植“VF”来实现的。

时至今日，“VF”系列的系统已经有了大幅的进化和变革，但“VF”一代所确立的3D格斗基本的攻防体系，三段空间关系却左右着当今林林总总一切同类游戏的根本系统，是3D格斗至尊无上的鼻祖。



二.Virtua Fighter2

（1994年11月）



“VF”的大获成功使世嘉AM2更坚定了开发3D游戏作品的决心。在街机市场上占据领先地位的世嘉在MODEL1基板的基础上开发出3D表现能力更为卓越的MODEL2基板。从每秒14万的多边形表现能力直线上升到每秒30万，“VF2”的画面和细节表现也达到了新的高度。而双倍于前作的六十桢刷新率不但确保了人物动作的流畅，也将格斗游戏的对战反应速度推到了一个新的高度。“VF2”宣传片断中舜帝的醉拳表演完全再

[资料] MODEL2基板机能

CPU	32bitRISC CPU 25MHz
主运算芯片	32bit (DSP) 50MHz
	浮动小数点演算机能
	轴回转演算机能
	3D演算机能
内存	RAM8Mbit+1Mbit
	ROM720Mbit
解像度	496(H)X384(V)
	水平周波数24KHz
卷轴及窗口	2面
	水平方向卷轴扩展可能
	32768色
3D运算芯片	浮动小数点部件内藏
	最大900000小数/秒
	最大300000多边形/秒
	平面shooting机能
	扩散反射模式内藏
	镜面反射模式内藏
多边形	200万PIXEL/秒
	65536色
其它	通信机能扩张
	MIDI音声通信可能

现了中华武术的真实动态。

在游戏系统上,沿袭前作得到成功的基本系统之上,也增加了不少扩展对战性的新系统,特殊步法的导入,中段攻击对下蹲体势造成的晃把状态以及回复,连携技的延迟使用,基本技如P或PK之类中途取消,倒地恢复速度的加快等等,一切都使"VF2"的对战性达到了历史的高度,使其成为与"街霸2"相提并论的格斗游戏巅峰之作。

"VF2"的完整形态在1代的基础上得到了更高的评价,简单的操作和极高的对战游戏性使爱好者大幅增加,而调整到100日元一次的平民价位之后,使"VF2"在日本全国各地的街机厅中都成为长期热门节目。随着通信对战的扩大,从"VF"时代开始就名声在外的高水平玩家代表"六铁人"在电视和各种媒体上频繁露面,此外随着平衡性进一步调整的版本"VF2.1"的推出,各种有关VF的周边如电视动画、漫画、小说等等也纷纷涌现,"VF"也和其他经典游戏系列一样,建立了一个广阔的游戏世界。全国大赛的举办也促使"VF"成为继"街霸"之后又一款日本国民格斗游戏。

三.Virtua Fighter3

(1996年9月)

1996年2月,当年的街机展在千叶·幕张开幕。在会场之上一段演示片段令到场所有观众都为之驻足:雪花缓缓落下,流水铮铮,一名身着和服的女子在雪地之上挥扇轻舞,裙裾随风轻扬,神情和缓,将大和舞蹈的美感表露无疑。而舞蹈之后,少女弃扇为拳,在雪地之上又进行了一段演武,动作凌厉、残像翩翩,令过往观众久久为之凝眸。

自从"VF2.1"使VF玩家大幅增加之后,要求世嘉推出续作的呼声也越来越高,在等待两年之后,"VF3"在万众呼声之下随"MODEL3"基板一同公开,高度成熟的3D即时运算能力,强大的光源特效使"VF3"的





画面表现超出了所有人的想象,当影丸身上银色长裤的反光、水银液态金属的流体和光效表现跳入玩家眼中的时候,强烈的视觉冲击感几乎令一切人窒息。"VF3"亮相之初,就技惊四座,预示着3D格斗游戏又将要进入一个全面再现真实环境和光影表现的新境地。

"VF3"虽然并不是历史上第一款将变线概念导入的格斗游戏,但增设了单独闪避键之后,却将立体空间的对战概念发挥到了极致。从"VF3"开始,在传统的打击、防御、摔投的攻防关系上增加了闪避这一要素,不但更贴近真实的技击,在对战性上也发生了全面的进化。玩家的攻防思想从打击摔投二择中得到升华,打击技也体现了直线和回旋的空间属性多样化,一切都更贴近真实的格斗。

在动作上,"VF3"完全突破了"VF2"的高度,梅小路葵合气道以柔化刚和相扑手鹰岚猪突猛进的技击风格被表现得淋漓尽致。动作的细致程度也细腻到了令人不敢想象的地步,人物的眼神、呼吸时自然的身躯肌体的反应,回旋招被防住时身体真实的震动,即便是在其后集大成的作品"VF4"中都再也没有超越如此的高度。

不光如此,在1997年9月推出了改进的版本"VF3tb"之后,游戏的严谨程度也达到了无可挑剔的地步。打击技被防住之后合理的硬化差、三段打击技的相生相克属性、发生慢的高伤害打击技和发生快的低伤害打击技之间严格的辩证关系,都使"VF3tb"成为格斗游戏中最为平衡的作品之一。

而借助着强大的3D演算,拥有着自然高低落差的场地环境表现也大幅度升华游戏的对战性。影丸场地的上下坡、结成道场的护板、莎拉地铁站飞驰而过的地下铁都成为游戏对战内容的有机组合部分,玩家在对战时除了要考虑对手的风格、思路和心理以外,在对地理环境的运用上也要求具备相当的战略性。如此出色的对战性使"VF3"成为街机厅中的常青树,坚持了五年之久才有续作的产生,从任何方面而言,"VF3"都是整个系列中最为严谨深邃的作品,杰出的平衡性调整使日后的4代都难以望其项背,在日本,"VF3"被视为专业化的游戏,"VF3"高手所到之处受人景仰,而修炼"VF3"本身也成为很多玩家的求道之路。

1998年4月,"VF"系列作为游戏艺术珍品被美国国立斯密索尼安收为永久馆藏。

然而,过于严谨专业的游戏风格虽然倍受业界和玩家推崇,但一定程度上,如此平衡严谨的作品却也忽视了一些玩家的接受能力。在格斗游戏日渐注重表演性的潮流之下,"VF3"的声势也在一定程度上受到"魂之利刃"和"死或生"等后起之秀的影响,新世纪的游戏走向注定使世嘉思索,在游戏风格上也到了一个求新求变的时候了。

[资料] MODEL3基板机能

图像芯片	一百万多边形/秒
	6000万pixel/秒
	1600万colored texture
	Trilinear interporation
	Micro Texture
阴影描画机能	High-Specular Gouraud Shading
	Fix-Shading Flat-Shading
	Texture&edge Multi
	Layered Anti-Aliasing
光效	Parallel Lisght
	4点光源
	Pin Spot Lights
其他	主CPU POWER PC603e
	166MHz
	解像度496X386~640X480
特效	镜头放缩
	32级Translucenncy
音效	CPU 68 EC000
	Sampling Rate 44.1KHz
	SCSPX2
	MIDI interface
	16bit 64Voice 4ch

四.Virtua Fighter4

(2001年8月)

MODEL3基板上涌现过无数优秀作品,但过于高昂的硬件成本使世嘉开发出了性能同样优越、但生产成本却大幅下降的新基板NAOMI。

2000年9月,第38回街机展上世嘉公开了暂命名为"VF-X"的作品,同时流出的信息还有"YS"的关键字眼。这很清楚地表明了铃木裕将要带领AM2研开发出"VF"的下一代作品。

2001年2月,2001街机展上,依照以往惯例,"VF4"终于在上一代延





续五年之后跟随新基板NAOMI2一同公布。在三代的基础上，“VF4”的各种动态表现细腻到了无以复加的地步，人物比以往更为粗犷的美术风格暗示着游戏风格将有些微的改变。而两名新角色——凡妮莎和雷飞的加入更是直白地透露出世嘉追求在“VF”新作表演性上的突破。取消了场地的高地落差之后，“VF4”表现出更为真实复杂的环境表现力，随人物移动在雪地上留下的自然痕迹、被拳风脚风激荡的落叶、地面被震碎的砖块等等都真实地再现了自然的动态。而人物的动作、力度、各种打击效果和身体的呼吸受创表现都在“VF3”的基础上更上一层楼。

在游戏系统上，取消了回避键和场地的高地落差，回到了“VF”系列传统的摇杆加三键的操作方式，闪避动作由摇杆轻推上下来完成，同时取消了那些防御后进攻方的身躯摇动，使攻防节奏加快、变得更为流畅。参考一些其他同类的成功作品，“VF4”增加了不少新的攻防系统，比如蓄力破防的延迟打击技、打击投、化解同段位打击技的捌技、头崩足崩等各种体势异常状态、复数拆投、闪避拆投、受身、多达32种的起身状态、闪避与回旋技投技之间强化的相生相克关系、更丰富多彩的空中连技、倒地连技以及撞壁连技，都使“VF4”的对战趣味性得到了大幅的加强。同时角色之间多种架构的引入也使角色技击风格变得更为多样化，各种限定连技的存在也是促使玩家不停研究的动力。在保持“VF”系列一贯的严谨之上，更彰显出“VF4”凌驾于前面三代之上的表演性，攻防节奏加快，对局更具观赏性，这一切都是使“VF4”走向大众的原因。



[资料] NAOMI2基板机能

CPU	128bit图像引擎内藏RISC CPU
	动作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS
图像引擎	POWER VR2
音效引擎	32bit RISC CPU 内藏(64频道 ADPCM)
主内存	32Mbyte
图像内存	32Mbyte
采样数据内存	32Mbyte
媒体	ROM基板、GD-ROM
最大同时发色数	约1677万色
3D描画性能	1000万多边形/秒
	2000Mpixel/秒
图像表示处理机能	凹凸曲面生成
	雾效果
	半透明效果
	多边形自动修饰补正
	3D平行处理结果平均加重
	轮廓生成光滑处理
	周围环境反射贴图机能
	16光源
显示性能	JAMMA video规格(JVS)
扩张机能	GD-ROM、NET-WORKE
其它	Dual Monitor机能(以一块基板连接两台显示器)
	RS232C（通信端子）对应

而除了游戏本身，对于周边的开拓却是“VF4”更值得称道的地方。采用了段位卡的设置，玩家可以在网上VF.NET注册自己的账户，用记有自己名字的段位卡四处挑战，不但能够记载下自己的胜负局数，而且可以在对战中获得货币用来购买使用人物的各种道具和服饰，令玩家即便使用相同角色都能表现出自己的强烈个性来。而机台和网络的互动也使游戏的方式产生多样化的变化。玩家在街机厅对战的成绩随时都能在VF.NET上表现出来，知名玩家的消息、动态、数据，玩家之间的交流以及VF周边活动的及时传达，都使“VF4”释放出传统格斗游戏所没有的巨大魅力来。自“VF4”之后，街机游戏的卡片系统成为一股风潮席卷其它类型游戏，从格斗到赛车到足球到A·RPG，“VF4”的启发使街机游戏焕发出与家用机游戏抗衡的崭新生命力，甚至连“VF”系列的老对手“铁拳”也将在第五代作品采用段位卡系统，整个街机游戏的理念都因为“VF4”的诞生而产生了突飞猛进的变化。

成功的商业设定使“VF4”大受欢迎，成为比“街霸”更为大众化的日本国民格斗游戏，在世嘉退出家用游戏硬件竞争之后，“VF4”登上PS2舞台，得到了更多玩家的赞同和投入，无形中，“VF”系列也在这一基础上继续往商业方向发展。

2002年6月，世嘉发表了“Virtua Fighter 4 EVOLUTION”，这款号称“VF4.8”的作品由继铃木裕退出AM2之后的制作人（同时也是VF一代高手）片桐大智担杠制作。新加入的柔道家日首钢和拳击手布拉德一反VF系列朴实刚劲的东方形象，却向喧哗的美式风格靠拢，而所有更改的解说语音和界面更暴露出片桐有心颠覆整个VF理念的决心。VF.NET的内容更为丰富多彩，挑战模式和争夺模式的增加使对战的乐趣增加了收集道具的成分，而各种比赛以及特殊称号争夺战的展开，使“VF4evo”的世界花团锦绣，人声鼎沸，在商业上百尺竿头更进一步。

在游戏系统并没有作过多更改的前提下，大幅增加角色架构、捌技、破防、头腹崩等特殊技巧，招式性能被空前突出，甚至有些地方还以些微的不严谨和招式性能无伤大碍的不平衡来追求对战的多变性和表演喧哗程度。“VF”的对战从以前的“择”和“观察”的基础上变化为猜测先于目押的心理战，种种反常现象拉近了水平层次相差不是太多的玩家之间的距离，甚至鼓励新手的乱舞风格。这一切都受到了日本玩家在VF论坛上的批评，同时个别角色性能的过分突出导致EVO几次全国大赛冠军几乎都被使用主角结成晶的选手瓜分。然而，因为吸引了更多追求表演风格的玩家接触，“VF4evo”在商业上的成功也非以前历代能望其项背。“VF”系列已经由以往严谨平衡的对战游戏佳作稍稍转变为一种时髦和风尚，是功是过难以判断。但有一点是肯定的，借助着“VF4”和“VF4evo”的喧哗革新，这一系列的名声俨然已成为日本的第一国民格斗游戏。

2004年7月，“VF4”系列在三年内迎来了第三款作品“VF4Final Tund”，相对于“VF4evo”的种种优缺点，“FT”在游戏平衡性上作出了进一步的改进。部分角色某些招数过分强悍的判定被削弱，浮空伤害向下修整，游戏节奏稍稍放慢，不合理现象得到部分修正；同时每个角色的打击技进行了精心的调整，旧技的动作改变、新技的增加都使角色风格和变化性更为突出，在继续保证商业性的基础上，稍稍往更为严谨的方向靠拢了一点，可喜可贺。在运用VF.NET的网络机能上也前所未见的大幅度强化，“通名”系统的引入使格斗游戏具备RPG游戏的要素，玩家可以选择一项技术指标进行针对性发挥，由此获得经验值升级而获得各种称号。金银币争夺战的增加也为玩家的道具收集增添了更多的乐趣，而每名角色有两招可以更换动作的设定也使对战呈现出更多的变数和风格变化，加上各种各样华丽夸张的道具、今后越来越多的特殊称号，“VF4ft”的商业表演性令所有同类游戏相形失色，这股风潮甚至蔓延到了中国内地，北京、上海、南京、大连等大城市都先后引进“VF4FT”，不少玩家通过网络注册了自己的段位卡，和日本玩家一样展开升段和收集道具的生涯，也因此吸引了不少以前不曾接触“VF”的玩家加入。无论“VF”系列的内涵有否产生变化，这一系列在格斗游戏之中的影响力却无可辩驳的跃至巅峰，老凤长鸣，却发出雏凤一般的清音。



世嘉目前正在开发系列的第五代，预计在2005年的街机展或者E3大展有望初露端倪，届时“VF”这一跨越十年的格斗大作还会进化到何种地步，现在还没有人能够想象得出。

[附录] VF大事年表

1992	
12/24	世嘉第2AM研究开发部（SEGA-AM2）进行开发世界第一款3D格斗游戏。一些制作片段初步在内部会议上播放。
1993	
08/01	于东京著名的街机胜地池袋GIGO展开“Virtua Fighter”的测试。
08/27	“Virtua Fighter”于日本1993AOU（街机展）上展出，当时尚无结成晶这一人物，取而代之的是一名名为“锡巴”的阿拉伯风格角色。
12/XX	“Virtua Fighter”正式开始运营，与此同时专用筐体“Super Megalo 50”也开始同步销售。
1994	
04/29	于日本国立代代木竞技场上展开的大型展会“LIVE UFO”上展开“Virtua Fighter Tournament大会”，成为“VF”第一次公开举行的大赛。
11/XX	以横滨ジョイポリス为首，“VirtuaFighter2”开始在世嘉的部分街机厅中进行公开测试。
11/22	SEGA SATURN主机发售，土星版“Virtua Fighter”于同日发售。“Virtua Fighter2”也于同日开始进行运营。
1995	
02/12	于世嘉本社进行“Virtua Fighter Champion Onship Final Battle”全国决胜大会，内容包括“Virtua Fighter Final Battle”、“Virtua Fighter Enternal Battle”、“SEGA SATURN版Virtua Fighter Enternal Battle”三项。
06/XX	“Virtua Fighter Remix”开始进行运营，开发工作由当时的世嘉第1AM研究开发部（后更名为SEGA WOW）担当。
07/XX	“Virtua Fighter2.1”开始运营，调整对战平衡性，并且选择人物时有16分之1的几率可以使用DURAL。
07/14	SEGA SATURN “Virtua Fighter Remix”发售。
09/24	于横滨ジョイポリス展开“Virtua Fighter2 MAXIUM BATTLE”大会。
10/13	SEGA SATURN版“Virtua Fighter CG 写真集”系列发售开始，第一弹为莎拉写真集。
10/20	SUPER-32X版“Virtua Fighter”发售。
12/01	SEGA SATURN版“Virtua Fighter2”发售，全世界销售180万份。
1996	
02/21	1996AOU上“Virtua Fighter3”发表，MODEL3基板实体及演示片段公开。
04/XX	“Virtua Fighter Kids”开始运营，大规模的广告运作成为当时话题。
07/26	SEGA SATURN版“Virtua Fighter Kids”发售。
08/XX	东京ジョイポリス及其他街机厅开始公开测试“Virtua Fighter3”。
09/XX	“Virtua Fighter3”开始运营。同时对应筐体“BLAST CITY”、“MEGALO 410”同期开始销售。
12/21	SEGA SATURN版“Fighters Mega Remix”发售。
1997	
02/15~16	东京ジョイポリス展开“Virtua Fighter3 森永エンゼルCUP · MAXIUM BATTLE”大会，次日进行“Virtua Fighter3 森永エンゼルCUP · MAXIUM BATTLE世界大会”。
07/27	NEW PEAR大厦进行“Virtua Fighter3 JAVA TEA Battle 甲子园”大会。
09/XX	“Virtua Fighter3tb”开始运营，主要变更点为采用组队战方式，并且大幅调整对战平衡性。
1998	
04/06	“Virtua Fighter”系列作品于1998 COMPUTER WORLD · SMISONIAN AWORD上被列为情报技术常设研究项目，同时被SMISONIAN国立博物馆收为永久馆藏。
11/27	DreamCast主机发售，同日DreamCast版“Virtua Fighter3tb”发售。
1999	
12/26	DreamCast版“莎木 一章 横须贺”发售，开发当初曾命名为“Virtua Fighter RPG”。
2000	
09/21	2000街机展上，世嘉发表新基板NAOMI2，同时公开以“VF-X”和“YS”为关键名词的对应新作。
2001	
01/29	于世嘉3号馆地下公开“Virtua Fighter4”部分细节，以及结成晶、陈佩、陈洛等角色的人物设定。
01/31	世嘉DreamCast主机生产中止，发表跨平台软件制作战略，同时发表将会制作Playstation2版“Virtua Fighter”系列作品的计划。
02/23	AOU2001正式公开“Virtua Fighter4”，DEMO映像以及新角色雷飞的演示片段同时公开。
03/29	日本经济新闻上刊登世嘉“Virtua Fighter4”和NAMCO“铁拳4”的并列广告。
07/XX	于池袋GIGO开始“Virtua Fighter4”的公开测试。
08/XX	“Virtua Fighter4”运营开始。
2002	
01/31	Playstation2版“Virtua Fighter4”发售，同时“Virtua Fighter4 ver.c”开始运营。
02/03	Zepp Tokyo展开“Virtua Fighter嘉年华 格斗新世纪”全国决胜大会，冠军“拿破仑”获得“凤凰”的特殊称号。
03/30	于东京国际饭店召开的“GAMEJAM”上，发表Nintendo GameCube版“Virtua Fighter Quest（暂名）”作品。
06/XX	于“SEGA PlayBate 2002 春”展会上发表新作“Virtua Fighter4 Evolution”，同期开始测试。
08/XX	“Virtua Fighter4 Evolution”运营开始。
2003	
03/13	Playstation2版“Virtua Fighter4 Evolution”发售。
04/06	于东京有明TFT大厦展开的“GAMEJAM STORM”展会上进行“Virtua Fighter4 Evolution SEGA公式全国大会 格斗新世纪 II”全国决胜大会，冠军“南アキラ”获得特殊称号“大霸王”。
2004	
02/13	AOU2004上公开新作“Virtua Fighter4 Final Tuned”。
07/16	“Virtua Fighter4 Final Tuned”运营开始。
07/29	PS2版及NGC版RPG“Virtua Fighter CYBER GENERATION”发售。

□文/SILENCE 编排/宇部





WORLD SOCCER Winning Eleven 8

世界足球 胜利十一人8

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.8.5
	类型：SPG	价格：7329日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

《WE8》终于如期发售了，由本期开始，“足球学堂”也就全面展开了对《WE8》的研究。由浅入深的连载式专题攻略将为大家逐步解开《WE8》的所有要点。而为了迎合更多不同类型、不同层次的玩家，以后的攻略研究将会朝着更多元化的方向发展，每期包含资料、数据、技巧、心得、动作演示、技术透解等不同方面的专题攻略，务求令每一位该系列的玩家对游戏有更深的认识和理解，而且其他读者也能体会到《WE》所蕴含的非同一般的魅力。以下是“完全实况攻略组”为大家奉上的《WE8》最速攻略，分为试玩感想、球员资料和新技术分析，当然还有招牌栏目“最佳进球”共四部分的精彩内容，希望各位喜欢。

初玩感想篇

一个全新的足球游戏
——记《WE8》初玩感想

在《WE8》未发售时，笔者就对游戏的改革期待不已，而在游戏真正入手，并试玩数十小时后，发现这根本不是我们熟悉的《WE》。因为云集众多全新要素的《WE8》给人的感觉与其说是《WE》系列的最新续作，倒不如说是一个颠覆并超越《WE》系列固有足球游戏理念的全新作品！

从系列历来上下移动光标的文字式界面改为左右移动图标的界面，就给人耳目一新的感觉。而游戏画面在前作的基础上也更进一步，不但人物建模更趋逼真，球员身上还带有光源反射的效果。除此之外，诸如球员的容貌、球衣的褶皱和泥污、观众席上的焰火等细节效果也被再度加入和细致化。裁判第一次登场判罚，以及大量全新的特写镜头使比赛场面更贴近真实。但比较可惜的是，《WE8》在加强画面表现力的同时，导致游戏会在同屏人数较多时出现拖慢跳帧的情况，希望这不良现象会在下一作中有所改善吧。

以上列举的不过是这个“新生儿”的外表，而实际上本作真正令人惊讶的地方是在游戏系统的重大改革上。经试玩后，能充分感受到制作人几乎将足球运动各方面都作出了重新的修正和改良。

●1：首先，前作广受批评的后卫站位靠前，盯人意识薄弱等防守问题已被修正，也明显可见球员防守补位的意识得到改善。

●2：控球的作用明显提高，球员护球和控球能力的加强使变向盘球、大步趟球、转身突破这些常见的过人动作成为撕破对手防线的高效手段。

●3：在传球方面，地面传球的作用已不再局限于传给身边最近的球员，通过长按短传键，我们可以实现现实中的前点漏球，后点跟上的大范围转移式地面传球；长传的准确性更高，并且由于球员背对护球的意识、预判皮球落点和洞察防守后选择的跑位接应方式等AI的加强，都使长传的作用被大大地提升起来；下底传中（TYPE 1）也终于加入了能控制落点的操作元素，自由度大增。

●4：由于皮球质感明显增重，以往轻按□键就能发出的强力射门，本作便要按实际的距离控制射门的力度了，只要把握得当，远射的威力会比上作有所增强。

●5：又一革命性的新要素，两人任意球被正式融入到游戏中，按SELECT键切换任意球的配合方式，使任意球不再枯燥无味，通过我们的双手缔造出华丽多变的任意球战术以达成破门的成就感不可同日而语。

总的来说，《WE8》对足球技术各项更贴近真实的设定，为不同类型的玩家都提供了一个更自由广阔的实现个人足球理念的平台。

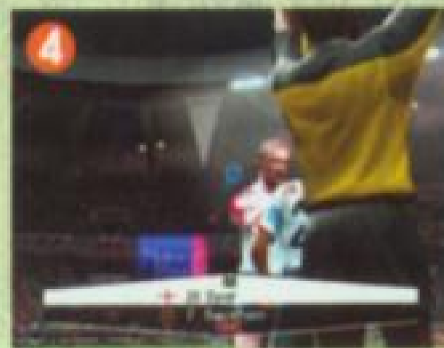
在系统进行全面改革的同时，制作人也没有忘记了丰富游戏的内容(涵)，俱乐部球队大幅增至136支，西意荷三大联赛实名，取得FIFPro的授权等为我们提供了更真实的比赛；ML模式的全新改革，训练模式、EDIT模式里更多的编辑单位均再一步延伸了内在的游戏性；本作WE SHOP新增的数个实用部件，证明了这个曾被誉为鸡肋的要素和其他模式名副其实地“连动”起来；极人性化的详细游戏操作列表和足球规则解说也为新入门的玩家加深对游戏和足球这项世界第一运动的认识，可以说《WE8》甚至已相当于一个现代足球的资料库和教课书。

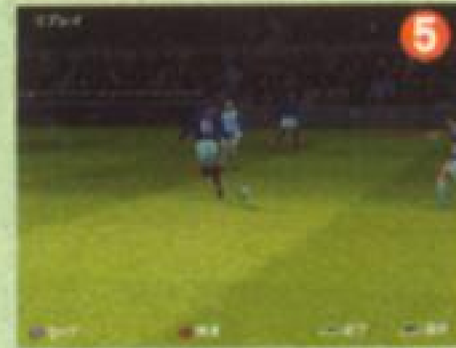
以上的只言片语不可能概括《WE8》所有的全新要素，但相信大家也从这只言片语中强烈感受到《WE8》传递给我们的信息，那便是“我是一个全新的足球游戏”。


1：托蒂式的挑射被摘录在开场CG中。


2：全新的景象细节，模仿电视台转播西甲联赛的画面，一场世纪大战开始了！


3：中国队拿下亚洲杯冠军！可惜这只是在游戏中……


4：小贝在欧洲杯上状态不佳，被换下是理所当然。


5：究极潇洒的全新后脚传球动作，但很遗憾，齐达内已宣布退出国家队了。

技术简介篇

《WE8》新增了很多全新操作和动作，下面笔者就简单介绍一些较受注目的全新技术，详细分析研究请见“足球学堂”以后的专题攻略：

●R1+L1：【实用度：2 上手度：3】

球员在静止状态使用即可。效果为将皮球趟离一步，以方便让球员助跑作更准确的长传。







●R2：【实用度：4 上手度：4】

球员在静止状态使用即可。控制皮球的一种方法，并且能更好地护球。



1：当球员正向面对对方球门为控球急停。

2：当球员在边路，且身体侧对或与对方球门成90°角时，则球员会踩着皮球作转身，将身体朝向进攻方向的中路，能起方便传球和射门的作用。

3：当球员在中路，且身体背对球门时，球员会踩着并跨过皮球作180°的转身，从而面对对方球门。

● ×：在按紧或按较长时间时，能直接传地面球给距离较远的队友。发动此传球方式的前提条件为，在传球路线必须有队友能成功跑位至皮球落点之上接应。当条件不符时，电脑则只会强制传给距离较近的队友。

△：在按紧或按较长时间时，能直接传身后球给较远的队友。发动条件和条件不符的情况同上。

【实用度：4 上手度：4】

从下面的图片中，可以看到这种新传球方式的战术作用，亨利传球，前点的马克莱莱佯装接球以吸引防守球员的注意力后突然前插至禁区，而后点的皮雷在无人防守处顺利接过皮球，那么在后续战术的应用上，我们也可选择皮雷作直接突破，或将皮球传往禁区内等多种有效的套路上了。



●任意球：【两人任意球的实用度：4 上手度：3】

按SELECT可设置一人和两人共3种的任意球方式。在两人战术任意球时，按L1+□为离皮球较近的球员射门；按R3为离球较近的球员拨球，较远的球员前冲射门。



加速和急停：在本作中，按紧方向+R1连按=按紧R1+方向连按。如果放开方向键+按紧方向键，球员会作急停。

●方向键下*2或上*2：【实用度：2 上手度：4】

球员上身作摆动，腿部佯装带球突破的全新假动作。后续动作可直接射门、传球和突破过人。



●下底传中：【实用度：5 上手度：4】

本作TYPE1类型的下底传中能根据方向键控制皮球的落点。以己方进攻方向为准，当传球者在右路时，按○+左传球至禁区内较外围的地方；按○+右传球至禁区深处；按○+上传往禁区后点；按○+下传往禁区前点。按复合方向键电脑会综合不同的按键组合计算出皮球的落点。

金球评价

很多朋友都表示，在《WE8》中利用任意球破门的难度比前作提高了不少。而为了游戏各方面的平衡性考虑，降低前作任意球过高的破门率，KONAMI故意做这样的调整是绝对可以理解的。难度是建立在游戏程序的基础上的，而通过思考洞悉程序，分析出游戏的技巧也是我们玩家必不可缺的。以下便是笔者研究出来的一点双人配合任意球的技巧，希望能起到抛砖引玉的作用吧。关于任意球更全面、更深层次的透解，还请各位留意以后的专题攻略。

本期最佳进球：重磅炮弹







1：利用一拔一射的任意球破门，首先一定要选用射门力量最少达90以上的球员施射，射门精度和技巧倒是其次。其次观察场上球员的站位形势，预计并避免皮球的运行路线出现球员阻挡的情况。按R3传球，力度不宜太大，轻轻一按即可，不然射门球员踏步不准确，打门很难用上劲。

2：这种发任意球方式，根据皮球的运行轨迹，一般应该打到人墙的外侧和射远角。而考虑到射门角度等问题，如罚球点在进攻方向的右侧，建议使用右脚球员射远角，这样便能更容易射中球框范围之内。





3-4：一切准备就绪，按下一半力量槽狂轰球门吧。



5：笔者的最爱内德维德继前两期登台亮相后，今期再度登场，两人战术任意球破门成功！！

资料篇 几个著名的非授权国家队球员名单

●中国

中文名	背号
GK	
刘云飞	1
李健	23
DF	
李玮峰	14
魏新	12
杨璞	3
孙继海	7
杜威	2
郝伟	4
徐云龙	6
MF	
郑智	5
肖战波	17

中文名	背号
GK	
肇俊哲	15
郑斌	19
李铁	8
刘金东	21
王鹏	26
赵旭日	16
邵佳一	20
周海滨	25
FW	
张玉宁	10
郝海东	9
李毅	11
张烁	18

●捷克

英文名	中文名	背号
	GK	
Petr CECH	彼特·切赫	1
Antonin KINSKY	安东尼·金斯基	23
Jaromir BLAZEK	雅罗米尔·布拉泽克	16
	DF	
Rene BOLF	雷内·博尔夫	5
Tomas UJFALUSI	托马斯·乌伊法鲁西	21
Zdenek GRYGERA	扎德尼克·格里格拉	2
Tomas HUBSCHMAN	托玛斯·胡布施曼	17
Petr JOHANA	彼特·约翰纳	3
Martin JIRANEK	马丁·基拉内克	13
	MF	
Marek JANKULOVSKI	马雷克·扬库洛夫斯基	6
Tomas GALASEK	托马斯·加拉塞克	4
Tomas ROSICKY	托马斯·罗斯基	10
Karel POBORSKY	卡雷尔·波波斯基	8
Vladimir SMICER	弗拉季米尔·斯米切尔	7
Pavel NEDVED	帕维尔·内德维德	11
Roman TYCE	罗曼·蒂斯	19
Jiri JAROSIK		20
Stepan VACHOUSEK	史泰芬·瓦科斯克	14
	FW	
Jan KOLLER	扬·科勒	9
Marek HEINZ	马雷克·海因茨	18
Vratislav LOKVENC	弗拉迪斯拉夫·洛克文茨	12
Milan BAROS	米兰·巴罗什	15
Jiri STAJNER	基里·斯塔杰内尔	22

●荷兰

英文名	中文名	背号
	GK	
Edwin VAN DER SAR	艾迪文·范德萨	1
Ronald WATERREUS	沃德雷斯	23
	DF	
Jaap STAM	雅普·斯塔姆	3
Frank DE BOER	弗兰克·德波尔	15
Michael REIZIGER	米歇尔·雷齐格	2
Van BRONCKHORST	范.布隆奎斯特	5
John HEITINGA	琼尼·赫廷迦	18
	MF	
Van BOMMEL	范·博梅尔	13
Phillip John William COCU	菲利普·科库	6
Edgar Steven DAVIDS	埃德加·戴维斯	8
Fernando RICKSEN	费尔南多·里克森	4
Wesley SNEIJDER	韦斯利·斯内德尔	14
Paul BOVSVELT	博斯维尔特	21
Clarence SEEDORF	克拉伦斯·西多夫	20
afael Ferdinand VAN DER VAART	瑞凡尔·范·德·法特	11
Boudewijn ZENDEN	鲍德温·岑登	22
	FW	
Andy VAN DER MEYDE	安迪·范·德·梅德	7
Ruud VAN Nistelrooy	路德·范尼斯特鲁伊	10
Patrick Stephan KLUIVERT	帕特里克·克鲁伊维特	9
Marc OVERMARS	马克·奥维马斯	16
Arjen ROBBEN	阿简·罗本	19
Roy MAKAAY	罗伊·马凯	12
Pierre VAN Hooijdook	范·霍伊东克	17

●德国

英文名	中文名	背号
	GK	
Oliver KAHN	奥利弗·卡恩	1
Jens LEHMANN	延斯·莱曼	12
	DF	
Arne FRIEDRICH	阿纳·弗雷德里希	3
Christian WORNS	克里斯迪安·沃恩斯	4
Andreas HINKEL	安德里斯·辛克尔	2
Philipp LAHM	菲利浦·拉姆	21
Frank BAUMANN	弗兰克·鲍曼	6
Jens NOWOTNY	延斯·诺沃特尼	5
	MF	
Carsten RAMELOW	卡尔斯滕·拉梅洛	14
Bernd SCHNEIDER	伯恩德·施奈德	19
Michael BALLACK	迈克尔·巴拉克	13
Sebastian KEHL	塞巴斯蒂安·凯尔	15
Jens JEREMIES	吉恩·杰里梅斯	16
Christian RAHN	克里斯蒂安·拉恩	17
Bastian SCHWEINSTEIGER	巴斯蒂恩·施维因斯泰格	7
Dietmar HAMANN	戴特马·哈曼	8
Torsten FRINGS	托斯顿·弗林斯	22
	FW	
Fredi BOBIC	法尔迪·博比奇	9
Kevin KURANYI	凯文·库兰伊	10
Paul FREIER	保罗·弗赖尔	20
Miroslav KLOSE	米罗斯拉夫·克洛斯	11
Oliver NEUVILLE	奥利弗·诺伊维尔	18
Benjamin LAUTH	本杰明·劳特	23

●上面的名单仅供大家参考之用，当然要使游戏中所有球员全英文实名化，我们推荐一个既方便又快捷的方法。现在网络发达了，有条件的玩家可以上网下载《WE8》OPTION FILE存档，将已经不断完善的记忆灌进PS2记忆卡(详情请见电软2004.12期硬件学堂《无限SAVE，超强存档的魅力》文章)，那么全球队、球员实名，全真实会徽、球衣，最新转会等等EDIT都由一个记录文件完成。



下期预告：经过对风老师数小时的威逼利诱，本期的“足球学堂”已经又再强行扩容至3页。但无奈要说明的要素实在太多，在版面越发紧张的情况下，导致很多精彩内容只能放到下期杂志上了，还望各位读者大人多多谅解。依照多元化的路线，预计下期将会为大家分析透解游戏中各项高效实用技术、详尽介绍WE-SHOP的每个部件，以及不同状态对球员在场上的影响等超强研究攻略，敬请各位《WE》迷万勿错过。

2004

国内最强电视游戏竞技赛事
——北通2004实况足球精英争霸赛见闻

自从电子竞技引入中国以来，大小赛事接连不断，国家体委也开始重视这一新兴的竞技项目，终于在去年将电子竞技列为了第99个运动项目。但是现在诸多的比赛都是魔兽、FIFA一类的电脑游戏，限于目前电视游戏在国内的普及，电视游戏的竞技比赛在规模和比赛游戏的种类上都要逊色一些。但是好歹电视游戏竞技还有自己的一方立足之地，而且颇具起步之势，前途更是愈见明朗。于8月9日刚刚落下帷幕的“北通2004实况足球精英争霸赛”便是电视游戏竞技比赛中规模堪称最大的一个。

虽说最近一段时间，电视游戏的竞技赛事明显多了起来，但是绝大部分的比赛项目都比较单一，基本上都是在比赛《胜利十一人》系列。此次北通也不例外。当然，在现在的诸多电视游戏当中，既要普及面广，又要考虑到其竞技性的也就要数《胜利十一人》了。我们也只有期待未来中国的电子竞技能够迅速发展了。话说回来，这次的“北通2004实况足球精英争霸赛”（以下简称“北通争霸赛”），从比赛规模到裁判细节，甚至奖项的设定都是以往比赛所不及的。由此可见，国内电子竞技的进步也是大家有目共睹的。



先说这次北通争霸赛的规模，本次的比赛并不是只限于一个城市或是少数几个大城市而举办的，而是既包括北京、上海、广州这些毫无疑问会入选的大城市，也包括福州、昆明、石家庄等大中城市，全国共计16个赛区，报名人数达到6500人，但是由于事先的人数限制，于是只好接受了5120人。东西南北各地的玩家都有机会参与这次比赛。并且北通不光在这些分赛区举行比赛，各个赛区的前几名还要到北京参加全国的总决赛，已实现玩家之间的相互交流。在这一点上，恐怕是目前国内所有举办过的电视游戏比赛都无法比拟的。


来到现场观看北通争霸赛的人还真够多！

然后说一下这次北通争霸赛的细节。作为比赛，当然公平的比赛环境是最重要的。在分赛区的比赛中，参赛选手都要与对手进行主客两场的比赛，依据综合成绩来决定谁能够晋级，这样基本能够保证每一个选手都能发挥出正常的水平。进入32强之后，比赛采用小组赛的形式，四人一组，完全按照世界杯的比赛进程。这样到了最后，冠军的头衔也就当之无愧了。全国总决赛也基本是按照这种方法，只不过在决出4强之前都采取小组赛的形式，因为能够参加全国总决赛的选手，他们的实力其实都不相上下，简单的一两场比赛是无法体现出选手真正实力的。以上说的是赛制的安排，本次比赛的规则也是基本上与国际赛事通用的相一致。


比赛之前，裁判和工作人员在检查机器。

最后说说比赛的投入，其实这也是本次北通争霸赛最吸引人的地方之一。总冠军高达10000元的奖励在国内所有的电子竞技赛事中都是空前的，分赛区冠军1000元的奖金也算是不少了。想想全国16个赛区，加上全国的总决赛，光是奖金这一项，北通的投入就不小。北通公司举办的这次比赛预计投入20万元，结果最后总投入超过了40万！这个数字在电视游戏竞技活动中绝对是空前的！并且，在本次比赛结束之后，北通方面表示，本次比赛只是一个开始，以后每年都要举办电视游戏的赛事，并且规模还要扩大，奖金继续攀升！北通有意将其办成国内最盛大的游戏赛事，并且在将来还会邀请国外的选手参赛，让国际间的电玩高手们增进交流！让国内的比赛更具国际的影响力！

好了，从规模到细节再到奖励，我就不再多说了，相信即使是没有参加过这次比赛的玩家，也该对这次的北通争霸赛有了一个大致的了解。下面就为大家介绍一些我们在这次北通争霸赛上的见闻吧。

《电软》战队三人行

作为协助本次比赛的平面媒体，《电子游戏软件》杂志社也有三人出征此次比赛。这三位分别是：执掌《电击收藏》，经常开口论道的大象、坐镇《掌机迷》，以黑老大自居的雪人，还有身兼摄像和后期制作，在《电击》追随大象的罗纳德熊！这三个人平时都喜欢玩足球，尤数罗纳德熊的技术最为突出！每次与他人对战，多以大比分优势获胜，因而出征此次比赛，他是编辑部最大的希望！大象号称每晚回家都要苦练《胜利十一人7国际版》，但是技术并不出众，虽然参加了《电软》自办的魔鬼训练营，并与完全实况的人切磋过技艺，可是仍旧不得要领。参加比赛也就是抱着“重在掺和”的心理，因而编辑部普遍对其不太看好。再说说雪人。这个工作狂人经常加班不说，只要下班一有空余时间，马上就会奔赴“电刑室”开始他的联赛之旅！其刻苦程度令人肃然起敬！于是雪人成为编辑部第二号种子选手。

比赛间歇，大象等人就坐在地上聊天。

2004年7月31日星期六，天气似晴非晴。“北通2004实况足球精英争霸赛”北京分赛区的预赛正式拉开了序幕！北京分赛区一共有32个组，今天是前16组的比赛，《电软》战队的三个人有幸都分在了前16组，所以，今天《电软》战队的成绩就会一见分晓！

大约8点半，雪人和罗纳德熊就来到了比赛现场，两人的装扮完全不像是参赛的选手，倒像是摄影记者，因为罗纳德熊手里还是照例提着那台SONY摄像机！眼睛也习惯性地四处捕捉一切可能发生的新闻事件！雪人就不同了，显得相对沉稳了许多！一副墨镜架在鼻梁上，时而与罗纳德熊侧耳私语，时而挺胸叉腰作俯视群雄状……就是眼神看不清，不知是不是在寻找赛场上为数不多的……。



赛后，大象和战胜自己的王伟合影留念。

大约9点，大象终于出现在了选手的人群当中！“大象!!”，“大象?!”，“大……!!!”，人群中不时有人发出各种奇怪的声音！我确定，如果他们知道大象是来参赛的话，声音一定会更奇怪！大象在忙于招架之余终于坐在了选手席上，比赛马上就要开始了！

北通争霸赛北京分赛区第二组之——大象篇

读者们一定奇怪，为什么这个题目要写这么长？因为……因为，实在是比赛过程很短！大象首战碰到的是名叫王伟使用法国队的选手。比赛一开始，双方都在试探对方的实力和打法，大象表现得很沉稳。不到10分钟，0比1，大象先失一球！不过还是显得很冷静。再过一会儿，0比2，对方再下一城！大象……很镇定。下半场开始不久，对方再度发威！0比3！大象……很坚强。没

过多久，1比3！是的！大象终于进球了！大象对这个进球表现出了无所谓的态度，或许进球来得太晚了。不过还有时间，终于在比赛临近尾声的时候……王伟再进一球，以4比1锁定胜局！大象面对这一局面，经过了0.15秒的思考后，说了一句话："还有一场呢！"。我们隔着大象的眼镜片看到了他犀利的眼神！！

第二场比赛马上开始！大象爆发出了前所未有的斗志！在开场不久的时候，便率先拿下一分！我们终于看到了希望！就在大象欣喜万分之际，不料"天降横球"，王伟操纵的法国队又一次冲破了大象的球门。我们，无语了！现场气氛再次变得紧张起来！也许是两人水平相当，在大象认真起来之后，比赛进入了僵持阶段。两个人为了攻破对方球门，都在做着不同的努力，但是都没能奏效！也许是"兔子急了也咬人"的道理，王伟只要在这一场输的不多就可以晋级，而大象则必须大比分领先才行！于是下半场，大象调整了作战方针，强攻对方球门！面对大象近乎疯狂的左顶右射，对方的门将终于挺不住了！2比1！大象再度扳回胜局！可是……比赛结束了！大象最终以失球过多，被首轮淘汰！



大象在比赛的时候倒是一副很专注的样子。

当我们含泪想要安慰大象"没关系。明年咱们再战！"时，却见大象兴高采烈地背着包说："比完可以回家了！"……没办法，谁让人家的"家长"管得严呢！但是大象还是很有风度地和战胜自己的王伟到一边聊起了天。不一会儿，大象一脸沮丧地回来了。"他居然没有PS2！纯粹自己玩PC版练的！！"……看来够大象郁闷一阵子的了！

所向披靡，叱咤分赛区第6组之——罗纳德熊篇

在大象首战失利的情况下，我们不约而同地将希望全部寄托在了阿熊身上！听到我们的期望后，我分明地看见阿熊的腿在抖……

首战对手是同样使用巴西队的王童飞。两支巴西队之间的碰撞马上就要开始了！罗纳德熊十分放松地坐在舒适的靠背椅上，从他镇定自若的表情上，我们隐约看到了胜利的曙光！果然，阿熊不负众望用他最擅长的L1加三角，连续将皮球送入对方的球门！两场下来轻松取胜！接下来的比赛……我就不多说了！简直是披荆斩棘，势不可挡！每一场都以大比分将对手拿下！眼看到了小组赛的最后一战，就在我们以为即将欢呼胜利的时候，谁知竟遇上了一名强敌！两人的比分一直咬得很紧，最后居然拖到了加时，要靠点球决胜！不过罗纳德熊的运气实在是太好了，对手的第2、3和第5个点球都飞出了门框！因此，阿熊涉险晋级！成功小组出线，杀入北京赛区32强！

8月2号，是北京赛区决赛的日子。一开始要先决出16强。罗纳德熊又要开始备战了，显然，今天的他要比往常紧张许多。同时，对手也要强很多！第一场比赛很快开始了，但是没想到阿熊竟然轻松过关！我们欣喜若狂，都对阿熊刮目相看！结果……后来两战全败！罗纳德熊止步32强！不过这也算是不错的成绩了，起码比起某些同志的掺和精神来说不知要强多少倍了！


罗纳德熊在比赛现场的飒爽英姿！

默默无闻的战士——雪人

雪人平时就非常喜欢足球，常常利用业余时间苦练足球技巧！对这次参赛的准备也比较充分，虽然不是参赛热门，但是却有黑马的潜质！果然，这位雪人大哥以不太稳定的发挥取得了前两局的胜利，说他发挥不稳定是因为每次比赛都是以一胜一负靠净胜球赢的，到了第三场终于发挥稳定了！——连输两局！咳，虽说是输了，不过精神可嘉！原本雪人的目标是小组出线，现在这样只能证明强中自有强中手！打那以后，雪人回来练足球的兴趣又提高了许多！下届比赛也许我们还能看到这位默默无闻的战士。

其实，要说这次《电软》战队的比赛，其实没什么可说的，但是却有一则趣闻。因为参赛选手都是以真名登场，惟有《电软》的这三位老兄标新立异。大象和罗纳德熊的名字已经让观众们惊讶不已，雪人更甚，竟然叫"黑老大"！害得裁判在宣布选手进场的时候都不敢叫他的名字，只好叫"第15组16号选手"！好在没叫"黑老大"，不然别人真以为这次比赛连"老大"级的人物都惊动了呢！


别看雪人不慌不忙，玩起球来还真不含糊！

全国总决赛火爆异常!!

2004年8月9日星期一，天气阴转小雨。

今天的天气有些闷热，厚厚的阴云笼罩在北京的上空，空气中满是令人燥热的湿气。数码体验馆地下一层十分凉爽，走进去看到选手和观众们却是不一样的感觉。选手们个个踌躇满志，观众们也是热情似火！看来今天一定会有数场火爆的激战！我猜对了。2对2、地区赛还有全国4强总决赛！真是场场火爆！接下来马上为您奉上这些精彩激烈的比赛！

团结协作，激情碰撞2对2！

杀入2对2总决赛的是来自成都赛区的秦源达、宋显智对来自上海的俞菲和俞鼎。这四个人都是各自赛区的佼佼者，实力难分上下，此战就要看他们之间合作的默契程度了。

终归合作的机会不是太多，这两组选手的配合都不是特别默契，在上半场，双方都有一些失误。直到下半场21分51秒，成都这边的特雷泽盖一脚劲射打在守门员的身上，皮球弹出后由亨利一脚补中！接下来的比赛，成都的选手气势如虹！连连发起进攻，上海的选手也在寻找扳平的机会，但是就在全场即将结束的时候，成都这边的齐达内从右路突破，然后传给中路的特雷泽盖，特雷泽盖摆脱了一名防守队员，转身将球传给了亨利，亨利小角度射门入网！最终成都选手以2比0结束了这场2对2的激烈碰撞！


秦源达和宋显智连手取得2对2的冠军！

团队齐心，地区之战险象环生！

2对2之后进行的就是地区赛。同样是成都和上海之间的火拼！成都这边有：周巍、宋显智、肖涛、秦源达。上海那边是：寿昀夏、俞鼎、杨才中、俞菲。

第一场，周巍vs寿昀夏！双方在90分钟内1比1战平。第二场，宋显智vs俞鼎！上海的俞鼎最终1：0险胜成都宋显智，上海领先一场。第三场是肖涛对俞鼎，双方再次战平！这样一来，形式对上海十分有利。第四场是秦源达对战杨才中，杨才中2比3不敌秦源达，双方在总成绩上再次战平！最后一场关乎生死的比赛，就在两队的顶尖选手秦源达和俞菲之间展开！双方比赛激烈程度果然超过了以往，双方队员的助威声也是高潮迭起！比赛空前紧张，总是你进一球，我再扳回！但是秦源达在比赛中一直处于略微领先的优势地位，最终，秦源达以4：3获胜了胜利，成都赛区因而也获得了地区赛的冠军！


成都赛区这次收获不小！独占2对2和地区赛冠军。

东西南北,四强逐鹿中原!

本次的全国总决赛经过层层选拔，最后脱颖而出的四位选手分别来自上海、广州、成都、北京，可谓是东西南北四方的强手齐聚一堂，其产生的悬念自然大大吊起了观众的胃口。观众们普遍看好来自成都的秦源达，因为在之前的2对2和地区赛上，秦源达每一场的表现都是可圈可点，技术精湛不说，心理素质更是胜人一筹。上海的俞菲也是实力不俗，特别是站在他身后支持他的队友，更是具有压倒一切的气势。广州的卢鸣辉虽然和秦源达一样年仅


总决赛那一天，许多媒体也来到了现场。


杀入四强赛后，上海的俞菲兴奋异常!

19岁，而且不怎么被人看好，但是单看他闯入全国四强，就可以想象他的实力，绝对不可小视。然后是北京的王旭，虽然仅获得北京赛区第四名，但是今天的成绩只能说明当时是有些发挥失常了，现在的他绝对有创造奇迹的能力。一场激烈的碰撞即将开始!

秦源达VS俞菲

经过抽签决定,首先登场比赛的是成都的秦源达和上海的俞菲!真是无巧不成书啊!这两个人在今天三场至关重要的比赛中都碰过面!而前两次都是以秦源达的胜利告终,不知这次四强赛的首轮决战，两人又会有怎样的表现呢?包括两个人的队友,也在下面为他们捏了一把汗,同时当然也准备好了随时为这两个人呐喊助威!我预感到一场气氛空前紧张的大战即将开始……

两个人在比赛前对各自的阵形，都做了较前几次更为细致的调整。秦源达似乎为了调整心情，也将原来把每个记忆格都占满的习惯，改为了隔一个填一个。在经过了三分钟的换人与战术布置之后，比赛终于开始了!两人都使用法国队，秦源达是蓝色，俞菲是白色。这次，两人一开始为了求稳，都没有直接展开猛攻，而是加强了中场的盘带，伺机寻找对方的防守漏洞。但是四强赛不比平常，再加上两个人已经不是首次碰面，对对方的战术打法都非常了解，并且在事先已经做好了一切防范，所以两个人在僵持阶段都没有什么机会。终于在上半场过了将近30分钟的时候，由俞菲首先开始发动大规模的攻势!秦源达发现对方猛攻之后也加强了防守的力度，同时采取了防守反击的战略，也对俞菲的球门进行轮番轰炸!也许是战术的突然改变和节奏的骤然加快，使两个人都不太适应，他们在临门一脚的时候，时而会犯一些不该有的错误，致使两人以0比0结束了上半场。


最后阶段的点球大战考的就是选手的冷静。

两人没有半刻的休息，马上开始了下半场的比赛!这时的两个人已经是热血沸腾了，场下的气氛也是一场火爆，每一次即将破门的瞬间都会爆发出雷鸣般的呐喊!现场沸腾了!然而下半场比赛的局面依然不太明朗，秦源达虽然前两次都战胜了俞菲，但是这次却对攻破对方球门毫无办法!俞菲经过了前几次的对战也更加地谨慎小心，同时加快了进攻的节奏，不过依然难以突破秦源达设置的铜墙铁壁!双方几次攻门未果，也都在自己


激烈的比赛过后，两位选手友好地合影。

的球门前出现过险情……助威团的呐喊在继续，两个人的心也似乎开始跟火热的比赛一起燃烧!0比0进入加时!!看来两个人这次是势均力敌!要通过残酷的金球争夺战一决雌雄了!

比赛到了这一会儿，两个人已经是筋疲力尽了!虽然还在积极地拼抢，但是完全没有了刚才的霸气，终归，两个人在上午经历了太多的比赛，无数次的精神紧张使得他们现在已经超负荷运转了!观众们的嗓子也快喊哑了!游戏中的球员同样也没了体力!又是0比0结束了加时赛上半场!我们的心都提了起来!如果再不进球，就要进入点球大战了，那时两人将会看谁的运气更好，而不是真正依靠两个人的实力。这对他们来说太残酷了!这是谁都不愿意看到的……0比0!!!还是0比0!皮球终于还是被裁判无情地放在了距球门12码的罚球点……

双方罚的前两个球，守门员都没有做任何动作。看来双方的心理都在试探对方。接下来的两个球守门员都判断对了位置，可是球速太快，个个应声入网。直到秦源达罚的第四个球出现了险情，齐达内轻推球门右下角，守门员奋起扑向右侧，但是球竟然从守门员的身下滚入了球门!在场的人们都惊出了一身冷汗!双方很快各踢完了5个点球，点球大战也进入了第二轮!秦源达的第8位出场队员马克莱莱终于站在了罚球点上，只见他朝球门左下角轻轻推射，这时守门员迅速倒向皮球的方向，结果球被守门员挡在了门外!暴风骤雨似的比赛就在这一刻瞬间停止了!上海的俞菲终于战胜了成都的秦源达!我们在祝贺上海队员的同时，也为秦源达感到深深的惋惜!但是比赛终究是残酷的，谁都必须面对现实!

卢鸣辉VS王旭


卢鸣辉血气方刚，一路过关斩奖!


王旭比赛经验丰富，面对强敌沉着迎战!

在欣赏了上一场紧张激烈的比赛之后，第二场来自广州的卢鸣辉对战北京王旭的比赛马上开始了!这两个人不像秦源达与俞菲这对“宿敌”式的选手，比赛中的火药味不是太重，因而碰撞的激烈程度大不如前，但是由于两人之前没有在比赛中碰过面，双方互相都不太了解，所以结果很难预料!

比赛开始后，双方都十分冷静，没有盲目进攻，而是试探对方的球路。在上半场26分59秒的时候，卢鸣辉操纵法国队齐达内带球由中路插上，巴西后卫连忙上来封堵，齐达内将球分到左路赶上的亨利，亨利接球之后拔脚怒射，皮球从守门员腋下直入球门!1比0，卢鸣辉领先。失球之后，王旭调整了阵形，顽强地挡住了对方的进攻，上半场以王旭落后一分结束。下半场开始后仅仅6分29秒，卢鸣辉的法国队再次向王旭的巴西队发难!特雷泽盖由左路突破，到达禁区前沿的瞬间将球传给了中路插上的亨利，亨利顺势起脚梅开二度!落后两球的王旭这时开始不顾一切放手进攻，就在下半场25分钟的时候，王旭操纵罗纳尔迪尼奥在对方的禁区中央接到队友从左侧的传球，轻松挑射入网，比分改写为1比2，王旭落后一球，而且离终场还有20分钟，王旭完全有可能扳平。但是，仅仅过了5分钟，厄运再次降临!卡福在自己禁区铲倒了带球的亨利，裁判果断地出示了黄牌，并将手指向了12码罚球点!卢鸣辉派上了齐达内主罚这粒点球，谁知这一脚竟被王旭控制的门将奋力扑出!看来王旭还有一线生机!但是比赛进行到下半场的35分24秒时，亨利接到齐达内的传球，冷静推射，卢鸣辉将比分扩大至3比1!胜负看来已经没有太大的悬念了，距终场还有3分多钟的时候，王旭主动终止了这场比赛!卢鸣辉取得了最终的胜利!

秦源达VS王旭

接下来的比赛将要决出全国总决赛的第三名!比赛双方是来自成都赛区


准决赛失利之后，王旭倒是玩得更冷静了。

的秦源达和北京的王旭。两人在前一场的比赛中双双失利，因此情绪都受到了不同程度的打击，这场比赛的胜出关键就要看谁的心理相对稳定了，秦源达原是夺冠热门，突然遭此重创，他所受的打击自然更大一些。我们都为他的正常发挥担心。结果不出所料，开场12分钟，王旭便用阿德里亚诺首开记录。下半场9分52秒巴西的罗纳尔迪尼奥中场断球直传给罗纳尔多，罗纳尔多摆脱盯防轻松破门！王旭2比0领先。面对秦源达表现出来的颓势，来自成都赛区的队员们齐声为他助阵！现场的气氛再次被抬至顶点！秦源达得到现场观众的支持，重新振作精神，在下半场22分零4秒的时候利用齐达内与亨利漂亮的二过一战术，敲开了巴西队的大门。但是在终场前5分钟，王旭再次发动攻势，利用阿德里亚诺1米89的身高，头球破门。最终以3比1锁定胜局！最终取得了全国总决赛季军的好成绩。秦源达虽然屈居第四，但是下场时观众们对其报以了热烈的掌声！他无愧于本次比赛的“无冕之王”！


秦源达和王旭在为争夺第三名而继续努力！

卢鸣辉VS俞菲

激动人心的比赛就要开始了！北通争霸赛的冠军总决赛在休息了15分钟之后终于在卢鸣辉和俞菲之间打响。俞菲战胜了秦源达之后如释重负，状态显得不错，卢鸣辉毕竟年纪小，加上在比赛当中一直保持低调，所以很少有人看好。

卢鸣辉和俞菲都使用法国队，开场以后，照例两人都没有急于开始对攻。但是在这段时间里，我们发现卢鸣辉的打法明显要犀利许多，也许是年轻气盛，他的攻势显然要比俞菲凶狠一些，但是俞菲也不示弱，在防守的同时也不断向卢鸣辉的球门施压，几次造成即将破门的险境。两人的攻守都非常的严密，可能只要一个小小的失误就会导致致命的后果。在一番技术的比拼之后，还是由卢鸣辉首先打破僵局，上半场22分52秒，特雷泽盖接到队友的过顶传球后顺势射门，结果球被守门员扑出，皮球被弹到中路赶上的齐达内脚下，由齐达内补射入网！1比0！决赛阶段的首先入球的确振奋人心，当然俞菲那边的压力也无形之中增加了许多！但是就在上半场快要结束的时候，俞菲操纵皮雷斯传球给特雷泽盖，特雷泽盖起脚直挂球门死角！比分改写为1比1平！下半场双方都更加谨慎小心，因为如果出现一点错误，那么就会与冠军失之交臂了！可能是太过求稳，下半场结束时，双方还是没能打破战平的僵局。比赛进入加时，残酷的金球淘汰赛摆在了两人的面前！


决赛的气氛空前紧张！两人都不敢冒进。

现场的气氛再次紧张起来了！观众们迫不及待地希望在加时赛中看到精彩的对决。同时又担心比赛再一次被拖到点球大战。加时赛的上半场很快就要结束了，大家的心情再度低落，担心只剩下加时的下半场还会是同样的平局结果。这时已经是上半场加时赛的第15分钟了，只见卢鸣辉控制的特雷泽盖在对方球门前得到机会，起脚射门，结果被守门员扑出底线。卢鸣辉得到角球机会！这绝对是加时上半场的最后机会了，同时这也是给在场观众的一剂强心针，大家都开始关注这宝贵的一次破门机会。卢鸣辉选择皮雷斯来开出这个角球，皮球划出一道大弧度曲线直落到禁区中央，双方球员同时起跳，但是都没能碰到球。皮球滚出禁区之后又被卢鸣辉拿到，再次将球传到在禁区里等待的齐达内脚下，但是俞菲操纵的图拉姆迅速将球断掉。这时俞菲的球门开始出现混乱，图拉姆正想解围的时候，球又被卢鸣辉控制的亨利断下了。这时亨利拿球之后没有做片刻的犹豫，直接射门！没想到皮球又被门将扑了出来！在这短短几秒钟之内，俞菲的大门几次险象环生！观众的助威声也是一浪接一浪！就在球被扑出的时候，卢鸣辉控制的马克莱莱拿到了球，又是一脚补射！但是由于角度不够，皮球击中了门柱！最终，齐达内赶到一脚劲射直打球门中央！2比1！卢鸣辉战胜了俞菲，夺得了本次北通争霸赛的全国总冠军！


身边就放着奖杯，不知会不会是种激励呢？



卢鸣辉获得冠军的喜悦感染了在场的观众。

当卢鸣辉怀抱奖杯、证书时，那种兴奋的狂喜，真是难以用语言来形容！在颁奖现场，来自成都赛区的秦源达更是留下了遗憾的眼泪！虽然在个人赛上，他与奖杯失之交臂，但是就其成绩而言已经非常不错了！上海的队员们个个也显得十分激动，纷纷表示明年还要来一决胜负……大家在依依不舍中逐渐离开了这块曾经激情似火的赛场。


赛后，北通方面表示以后将继续举办比赛。


比赛结束之后，玩家们在一起愉快地合影。

至此，历经了一个月的时间，涵盖全国16个赛区，参加人数超过5000人的激烈比赛终于顺利地落下了帷幕！本次赛事创下了国内实况比赛规模最大、奖金最高、参加人数最多等各项纪录。赛后，来自各地的比赛选手对赛事都给予了很高的评价，纷纷表示希望北通公司能够继续将这样的赛事办下去。北通公司早就有此打算，于是欣然允诺，并在最后宣布：“明年，让我们相聚在北京！”！在场的玩家们再一次沸腾了！因为他们知道，从此之后，实况的玩家将会在每年的这个时候迎来自己的节日，一个真正属于玩家的盛典！

特别关注!! 发售中文版《胜利十一人8》请愿大行动!!

《电子游戏软件》准备发起一次请愿活动！为了所有热爱胜利十一人的中国玩家！向KONAMI和SONY公司传达我们中国玩家的心愿——推出《胜利十一人8》中文版！这是中国玩家首次为自己所喜欢的游戏去做的一次努力，而且本次活动得到了北通公司的大力支持！当然！我们的努力成功与否还要依赖所有玩家的参与和支持。具体参加方法就是登陆我们的网站www.vgame.cn，在热点追踪里有这次请愿的详细内容，并要求参加请愿的玩家填写个人信息。另外，为了支持本次活动，北通公司还特别为参加请愿的玩家准备了神秘的参与大奖哦！！为了所有中国的实况玩家！为了游戏业在中国的发展！请参与到我们的请愿活动中吧！ ■责编/小沛



BETOP
北通产品



庆祝 北通2004 实况足球精英争霸赛 成功落幕



期待明年 相聚北京

2004年8月9日下午，北通2004实况足球全国精英争霸赛在北京海淀区中关村南大街2号数码大厦A座B1－DNA数码体验馆里落下帷幕。来自广州的选手卢鸣辉（法国）最终凭借加时赛的一粒银球，以2:1的比分击败了来自上海的俞菲（法国），夺取了这次北通2004实况足球全国精英争霸赛的冠军，并获得大赛颁发的10000元奖金。

历经一个月的时间，全国16个赛区，超过5000名选手的激烈对抗，北通2004实况足球全国精英争霸赛终于顺利的结束，而本次赛事也创下了国内实况比赛规模最大，奖金最高，参数人数最多等各项纪录。赛后各选手均对此次赛事给予了高度的评价，而北通公司最后更是豪言宣布：“明年，让我们相聚北京！”让我们期待明年，期待再一次的国内实况节日吧！



北通球王
BETOP PLAYER

- 方向键定位准确
- 全方位模拟摇杆
- 2.5米标准连接线

手柄系列
PS2
兼容PS/PS one
BTP-2123



拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持:support@betop-cn.com

东游记 ●●第42回●●

日文地狱

死~ぬ~

星川明人
E-mail:tenkawa@163.com
QQ:58626147
编排/宇部



虽然明人以前就知道人是要在不断的挫折与打击中才能成长起来的……但是无论如何也没有想到,所谓的挫折与打击竟然是如此之大。所谓的挫折与打击就是回家太晚而钱又不够的时候必须要走出四站地再找TAXI;所谓的挫折与打击就是好不容易找到了TAXI但是司机却拉着你向相反的方向狂奔而去;所谓的挫折与打击就是在工作多到要连续干上一周的时候突然听说后天朋友们要一起去露营;所谓的挫折与打击就是在好不容易把工作赶完然后跟着朋友去一起露营的时候接到老总的电话招呼你回来开部门经理会议;所谓的打击就是你从郊区赶回公司开的这个部门经理会议只开了5分钟;所谓的挫折与打击就是在……所谓的挫折与打击就是在刚刚写稿子没有保存的时候突然断电了……

民俗专场 其の四

~这样那样的人称~

在动漫和游戏中,“先生”(せんせい)这个词可以说是屡见不鲜了,但是日语中的“先生”与汉语还是有很大区别的。

在日本,除了称“老师”都叫“先生”之外,称呼医生、学者、律师、有名气的艺术家,日本人都称呼“先生”来表示对对方的尊敬,惟独对丈夫不称“先生”。女生除非是和老师结婚,否则不可在向别人介绍自己丈夫的时候说:“こちらは私(わたし)の先生です”,因为日语的“先生”并不代表“丈夫”。需要注意的是,先生的注音虽然是“せんせい”,但是发音时要念“さんせ ”。

例如,称呼校长时,日本人叫“校



长先生”(こうちょうせんせい)。

除去这个比较特殊的“先生”之外呢,日语中还有很多常见的人称,比如“さん”啦、“さま”啦等等。

“さん”这个称呼在日语中是不分男女的,因此光听人叫“铃木さん”(すずきさん),你也不知道“铃木”是男生、女生或者是人妖。日本教育当局建议:称呼时同意用“さん”。实际上,虽然对下辈也称呼“××君”(くん),但无论长辈或晚辈仍以“さん”相称的居多。“さま”是比“さん”更高的尊称;例如:“皆さん”(みなさん)→“皆様”(みなさま),这两个都是“诸位”的意思,但是“皆様”更尊敬;店员称呼顾客为“お客さま”(おきゃくさま);接电话的时候问对方是谁——“どなた様でしょうか”,就是十分尊重的在问“请问您是哪位”。



[大家抱歉]









马鹿物语 [テレビ前の皆样~またね~]

明人:电视机前的各位观众老爷们,大家好!欢迎您收看第7期的《日文地狱~电击版》,我是星川明人,请多多指教。
IC: ZZZZ……ZZZZ……
K1: ZZZzzzZZZzzz……
七雪: zzzzzzzzzz……
明人: ……IC!开排了!醒醒!
IC: ZZ……ZZZZZZZZ…ZZZZZ……ZZ……
明人: K1!!别睡了!!
K1: ZzZzZzZzZzZzZzZz……zZzZzZz……
明人: 七雪!七雪!
七雪: zzz……zzz……zzz……zzz……
明人: ……
IC: ZZZZ……ZZ……ZZZZZZ……
K1: ZZzzzZzz……zZZzzZzzZZzZzZz……
七雪: zz……zzzz……zzzzz……zz……
明人: じゃ、テレビ前の皆様~またね~
(那么,电视机前的各位,我们再见了!)
IC: ……ZZ……
K1: ……zZ……
七雪: ……zz……

清音假名表:

あア	いイ	うウ	えエ	おオ
a	i	u	e	o
かカ	きキ	くク	けケ	こコ
ka	ki	ku	ke	ko
さサ	しシ	すス	せセ	そソ
sa	si	su	se	so
たタ	ちチ	つツ	てテ	とト
ta	ti	tu	te	to
なナ	にニ	ぬヌ	ねネ	のノ
na	ni	nu	ne	no
はハ	ひヒ	ふフ	へヘ	ほホ
ha	hi	hu	he	ho
まマ	みミ	むム	めメ	もモ
ma	mi	mu	me.	mo
やヤ		ゆユ		よヨ
ya		yu		yo
らラ	りリ	るル	れレ	ろロ
ra	ri	ru	re	ro
わワ				をヲ
wa				wo
んン				
n				

浊音假名表:

がガ	ぎギ	ぐグ	げゲ	ごゴ
ga	gi	gu	ge	go
ざザ	じジ	ずズ	ぜゼ	ぞゾ
za	ji	zu	ze	zo
だダ	ぢヂ	づヅ	でデ	どド
da	di	du	de	do
ばバ	びビ	ぶブ	べベ	ぼボ
ba	bi	bu	be	bo

半浊音假名表:

ぱパ	ぴピ	ぷプ	ぺペ	ぽポ
pa	pi	pu	pe	po

MARKET WIND VANE 市场风标

价格最速报

7/28 ▼ 8/15

由于游戏零售店鱼龙混杂,很难保证其广告可信度,因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时,为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考,特推出“市场风标”栏目。这期本栏目进行了一定调整,加入了本期市场行情的具体评述,争取做到更加直观与明了。

责编/北斗

玩家:请问你们是怎么把普通PS2手柄换成GT限定白色手柄的啊? JS:因为我们用的是XX牌牙膏!……

本期市场行情速报: 经历了暑假初期的涨价风波之后,主机及周边的价格已经逐渐稳定了下来,虽然仍旧比暑假之前略高,不过基本上还是可以接受的。最近市场上比较吸引人目光的就是水晶版XBOX的上市了,半透明的水晶效果给人一种雍容华贵的感觉,双手柄一千七百多的价格也是比较超值的。另外,PS2网卡的价格仍旧居高不下,我国的游戏店BOSS果然深谙经商之道——此时不宰,更待何时?!对网卡有兴趣的朋友去游戏店之前可要做好心理以及银子上的双重准备。最后说说掌机玩家比较关心的烧录卡方面的行情:XG2的价格进行了比较明显的下调,128M与256M的建议零售价格分别是299和399元,性价比挺高的。而有烧录卡功能的最新版电影卡也即将要面市,相信到时候又会掀起新一轮的竞争热潮!



↑水晶版XBOX目前比较畅销

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		PS2 39001	1480	1480	1480	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50000	1550	1550	1530	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50001	1500	1480	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50006	1530	1520	1500	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		PS2 50007	1450	1460	1450	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 55006GT4限定版	1520	1520	1500	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
→		PS2手柄	145	145	140	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
↓		EYETOY套装/摄像头	410/270	415/275	400/270	专用摄像头+EYETOY · PLAY
→		PS2记忆卡	135	135	130	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
→		PS2限定记忆卡(生化)	155	155	155	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		GT FORCE	1500	1550	1580	——
→		XBOX港版	1560	1560	1530	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		XBOX日版	1600	1610	1600	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		XBOX绿光限定版套装	1780	1780	1760	限定主机标准配置(手柄X2)+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/125	250/130	230/125	——
↓		XBOX记忆卡	150	160	150	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
↓		GC日版	1400	1420	1400	主机+手柄1只+电源线+GBP
↓		GC美版	1000	1020	1000	主机+手柄1只+电源线
→		GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置+合金TS+合金1代复刻
→		GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置+游戏
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
→		GC记忆卡(251格)	150	150	150	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		GC-GBA连接线	80	75	80	——
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
↓		GBA/行货	520/570	515/575	520/570	——
→		GBASP日版	820	815	810	GBASP+电池
→		GBASP美版	810	820	800	GBASP+电池
→		SP FC版	1030	1065	1045	限定版GBASP+电池
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
↓		XG2(128/256M)	295/405	310/415	305/400	烧录器+烧录卡+连接线
↓		EZ2(256/512M)	560/860	565/865	565/865	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZFA	550	550	540	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBALINK(128/256M)	345/460	335/450	340/450	烧录器+烧录卡+连接线
→		EWIN(256M)	540	550	550	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
→		PSONE101	550	555	540	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE102/103	540/540	540/550	530/535	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		神游机	598	598	598	神游机+神游卡+电源+AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒+共游机+连线
→		DC美版/日版	340/280	350/300	350/300	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GC	750	780	780	主机+手柄1只+电源线
→		XBOX	1220	1250	1180	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GBA	405	400	410	——
→		GBASP	670	670	680	GBASP+电池
↑		实况足球 胜利十一人8	460	470	450	——
→		寂静岭4房间	450	460	460	——
→		异度传说2	480	500	480	——
→		创造球会04	480	480	480	——
↓		天诛红	440	450	430	——
→		超级机器人大战MX	600	610	580	带DVD
↓		KUNOICHI	300	300	290	——
↓		零 红蝶	350	350	350	——

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■GBA及周边 ■其他主机及周边 ■二手主机及周边 ■热门正版游戏

※凡未做特别标记的物品均为原装,掌机周边均为国产,所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果,与市面价格略有出入,请读者以实际价格为准。

三栖人

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶



COSPLAY特辑 其の一

白与黑的世界

白色的世界

2004年7月10日，天气晴朗，的确是个参加漫展的好天气啊……不错！就是在北京农业展览馆举行的2004什么亚洲动漫什么无敌作品什么第六界劳什子动漫大会！

本次的漫展展区被划分为“展览区”与“商业区”两大部分。在展览区中游客可以观赏COS表演、翻阅各类漫画、观赏各国著名漫画家漫画原稿；在商业区则可以购买各个漫画社自制的商品、COS服装等等，BANDAI也有在这里打折卖模型。前来参观的游客很多，大家的热情也都很高，并且还有很多游戏人也来观看……

“啊！是星川明人那个白痴！同学们！揍他！”

“诶！？为……呜哇噗噻咧啊！！”（被胖揍中……）

以上就是明人对这次展会的感想……其实明人是听说这次展会上会有很多出色的COSPLAY社团才跑去的，主要的目的还是想看看人们对COSPLAY这个东东到底是怎么看的，而且比起文字，明人觉得照片才是真正体现COSPLAY魅力所在的方式，于是就有了本期这个莫名其妙的东西。

游戏人眼中的COSPLAY～



↑玩家战犯、七夜、二本目，同样很有白痴潜力的三位玩家！

赤天翔：我很喜欢COSPLAY这种形式，因为动漫、游戏与COSPLAY是不可分割的，就像龙哥所说的一样“一个喜欢游戏的人一定也喜欢动漫”，我也是一个动漫游戏三栖人，在学校中我也是一个动漫社的社长，我也很希望能够参加到这样一种活动、形式当中去。

白：我觉得这些COSPLAY都很不错也都很喜欢，因为我也是从漫画起家的而且一直都很喜欢，后来出现了很多改编为游戏的动漫，我也是这样才开始了解游戏，我认为游戏、动漫、音乐这些都是可以融合在一起的，而且现在很多大作游戏都可以说是把漫画的手法、音乐的效果以及游戏特有的互动性十分出色地结合在了一起，针对于这些游戏的COSPLAY则可以说是辅助这个游戏的周边。



↑赤天翔与白，电软的忠实读者。聊了一会后发现实在不知道怎么形容他们才好。

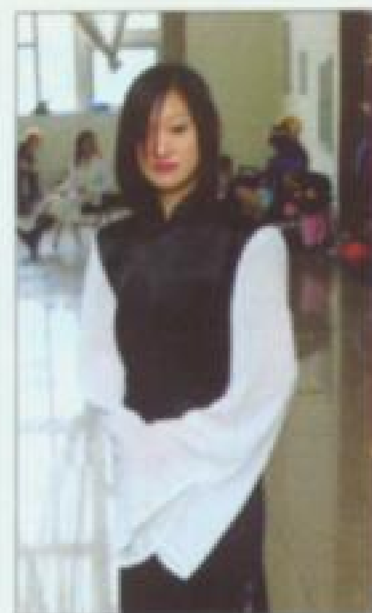
战犯：COSPLAY在中国还是一个刚刚兴起的产业，大家在接触的时候也都很有热情也都很努力，但是目前所有的COSPLAY都仅仅局限于动漫部分，对于各种游戏，也就是TV GAME和PC GAME的COS很少，目前的游戏展也很少能见到相关的COSPLAY，希望今后除去动漫之外还能看到更多的游戏的COSPLAY。



↑《猎人》中的酷拉皮卡（兔子）。

七夜：我一直是以一个游戏人的角度去看COSPLAY的，我觉得COSPLAY纯粹是看自己的爱好，并不需要太多的限制，欧美的COSER们就是这样，他们的自身条件不一定有多好，他们仅仅也是因为自己喜欢，我觉得人人都可以玩COS，COSPLAY也仅仅是另一种对动漫或者游戏的表现形式。

二本目：我认为COSPLAY在大陆刚刚起步不久，而大陆的动漫也可以说是刚刚开始步入正轨，双方可以说都是本着一个目标在前进，我希望在大陆的漫展上今后可以看到更多的游戏COSPLAY，而不仅仅局限于动漫部分，这样FANS可以看到更多种类的COS，而且也可以吸引到更多的游戏FANS。



↑《恐怖宠物店》中的D伯爵（小狼……不是动心那只……）。



↑黄金IC，COS角色：《电子游戏软件》杂志社特约撰稿人黄金IC……我的确是疯了……



↓星川明人，COS角色：《电子游戏软件》杂志社特约撰稿人星川明人……我疯了，老爷们别理我……



黑色的世界

以下的部分，是明人将展会中对各个COS社团的COSER们的采访稿整理而成的。请大家注意，这不是恶搞。

“明人君，这个采访还是别把我们的名字放上了，不然我们今后什么漫展都别想参加了……”采访结束后，其中一位COSER这样对明人说。

2002年夏，工艺美术学院，动漫展、COS比赛。

本次漫展的门票与COS比赛票分开发售，所有观众只有购买两种票才能将观看“完整”的漫展。

下午，在COS表演仍未结束、观众仍未退场情况下，主办方以比赛时间到达为由强行将展厅内灯光关掉，场内一片黑暗。COSER被迫在没有任何灯光与音响的情况下将表演完成。赛后，COSER与观众因主办方的无理行为与主办方发生口角，主办方拨打电话报警，声称COSER“闹事”。

2003年11月1日—11月2日，海淀体育馆，动漫展。

本次漫展的门票与COS比赛票分开发售，漫展票价15元，COS表演票价20元。



本次展会并未使用体育馆的主体部分，而是使用体育馆四周的回廊，回廊宽不足5米，两侧放满展位后中间仅容两人侧身通过。

主办方为COSER准备的“表演用舞台”高半米左右，长宽各未超过4米，观众则在回廊中延伸就坐，前排观众有板凳可以坐，后排观众则要蹲着观看，最后方的观众才可以站立观看表演。

在表演中，有观众想站起照相，后方的主办方人员手指站起的观众呵斥道：“前面的小孩！！你给我老老实实的蹲下！！你要是再不蹲下我们就把你哄出去！！你们一群小孩在这看以为我们给你脸了！？”。整场表演中没有任何声明或规定要求观众一直保持蹲姿。

在表演结束后，有观众希望与COSER合影，主办方以推搡COSER、将COSER的行李向场外扔等无理方式阻止COSER与观众合影。



2003年12月29日－2004年1月5日，北京军事博物馆，动漫展。

在没有任何规定、通知的情况下，主办方拒绝COSER在自己的展位内照相，并称：“谁让你们在这拍照的！？这是你们呆的地方吗！？”，同时有个别主办方工作人员企图殴打几名正在照相的女性COSER，后被其他COSER制止。

2004年1月2日，在未经COSER允许下，主办方擅自将本次展会上部分COSER的照片印在售票处旁的宣传海报上。

2004年1月5日，部分COSER与主办方发生了口角，主办方叫出工作人员对COSER进行殴打，一名COSER被主办方工作人员一拳击倒在地，主办方此行径后被其他COSER阻拦。

2004年7月9日－7月13日，北京农业展览馆，动漫展。

在展台上，主办方的主持人称：“虽然我们之后要进行非常诱人的COSPLAY表演，但是更衣室中却没有一个演员。”。与此同时，因为主办方中各部门间严重脱钩而导致大部分准备参加表演的COSER演员被拒之农展大门之外，原因是“没有买票”。



本次展会，主办方为女性COSER准备了惟一的一间女更衣室，而这个女更衣室实际就是演员上下台必经的后台。



•文中略去发生相关情况之展会若干•

后记：

其实，明人一直觉得之前参加的几次漫展都很正规、很出色，但是，在参加今后的漫展的时候不知道明人这不争气的脑袋是否还会这样乐观的想，也不敢保证杂志前的老爷们是否会这样想……至少明人今后在看COS表演中准备照相的时候会先四下打量一番有没有工作人员在场，免得刚站起来就被人指着鼻子莫名其妙地骂道：“前面的小孩!!你给我老老实实的蹲下!!你要是再不蹲下我们就把你哄出去!!你们一群小孩在这看以为我们给你脸了！？”

文/星川明人



新闻速递 NEWS EXPRESS

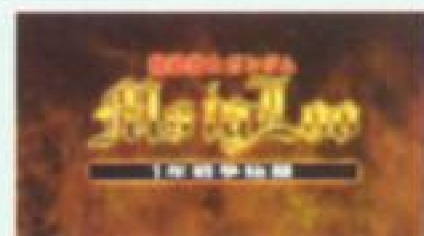
三栖人

山田章博作品广播剧化

由山田章博原作的漫画《BEAST of EAST 异闻 东方眩晕录》讲述了一个过去与未来交织，充满爱恨情愁的故事。此次该作终于正式被广播剧化，并由重量级声优山口胜平、桑岛法子、置鲇龙太郎等人亲力出演。

STORY 曾以天竺的华阳夫人、倾国倾城的妲己出现于人世的妖狐经过两千年的时间在日本苏醒了。它凭依在少女·藻的身上，而少年·鬼王丸、阴阳师贺茂光荣·安倍晴明则为了就藻联手与妖狐展开战斗……

《机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录》



自《机动战士高达》出现在银幕上25年以后，今年夏天，新的《高达》再次拉开了帷幕，全CG影像作品《机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录》隆重登场！《MS IGLOO 一年战争秘录》以“一年战争”为背景，围绕着在战争中消失的“幻之兵器群”展开。该作构筑起了彻底的“设定考证”和“世界观”，以全新的原创剧情揭露了1年战争中吉翁军“第603技术试验队”中发生的故事。该作从角色到机体都使用了最先进的制作技术，全3DCG的高素质画面令人叹为观止。目前，这部作品在日本已经推出了2话，相信不久以后中国的高达FANS们也会有缘得见。



STAFF

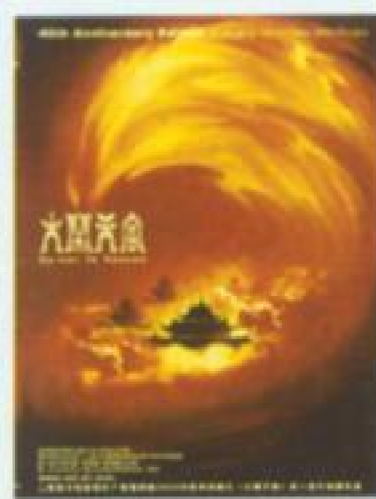
原作：矢立肇 富野由悠季
监督：今西隆志
脚本：大熊朝秀 大野木宽
演出：松田刚史
机体设计：大河原邦男
音乐：大桥惠
主题歌：《时空的分别》
Supervisor：出渊裕
DesignWorks：出渊裕、荒牧伸志、山根公利、藤冈建机

《宇宙战舰大和号》复活！



由松本零士原作，动漫史上的名作《宇宙战舰大和号》历经20年之后，即将作为剧场版再度复活。新作的标题暂定为《宇宙战舰大和号 复活篇》，由曾获得过众多电影奖项的仙头武则制作，总耗资将达25亿日元，并在2006年夏天正式推出。此外，由BANDAI根据动画原作改编而来的PS2版《宇宙战舰大和号》三部曲也将陆续发表。看来，一场由大和号所引发的风潮将再度席卷而来。

《大闹天宫》DVD销售火爆



自7月25日上海美术经典动画片《大闹天宫》40周年纪念DVD首发以来，该作的销售势头一直异常火爆。不仅普通版非常叫座，连定价较高的珍藏版也被抢购一空。这部曾打动无数中国观众的传世之作能有今天的现况实在是令人欣喜万分。相信这部作品必能重新勾起你无数的童年回忆。

责编／飞月

闲聊游戏吧 GAME BAR



唔，这一次呢，小夜子终于有脸见人了。

细心的读者一定会发现我右边（没错啦，你们看上去的左边就是我的右边吗）栏目的标题样式又变了，其实呢,上次是我企图做出一些调整，整体是想做出那种较沉稳的氛围：淡淡的入夜之后，有那么一块暖色调的Bar的牌子挂在那儿的感觉。但事后看来这种想法过于个人化了，尤其是“大热天你还弄什么‘暖’色调”？惨了，被踢飞了…… 没关系，我们可以随时调整,在变化中寻求理想吗。这次的栏头做完后有人说,咦，好有冰激凌的感觉。一句话点醒了我们，以后何不就配合季节时令在这些细节上做一些修饰呢。炎炎夏日里如果可以给你带来哪怕一丝的凉意,也是我们莫大的荣幸了。杂志也要走人性化路线吗，所以可以想象得到也许在明年年初的时候我们的Bar会穿上棉袄……

快出版的时候却发现京城的气温一天比一天凉爽，不知其他地方的朋友感觉如何呢？希望我们的ice cream不要浪费掉……

责编/唯夜

这一切并不遥远

文/火锅饭

我绞尽脑汁地构思着这篇文章的开场白，例如“游戏动漫是一家”、“游戏动漫向来密不可分”之类老掉牙的句子。最后我决定把这一切都丢到一边，开门见山一点：今天我来谈谈最近一年出品的几个由动漫改编的游戏。

不不不，我不打算说《钢炼》，我也并不打算说《火影》或《One Piece》。让我们把目光对准国内玩家接触得相对较少的部分：美式漫画。确切地说：美式漫画所改编的游戏。再加上一个定语：美式漫画所改编的动作游戏。你或许会问我为什么要挑这么一个冷门的话题，答案是：我是冷门专家……这个答复你还满意吗？

好吧，《忍者神龟》、《蝙蝠侠》、《蜘蛛侠2》、《猫女》，这就是我们今天的研究对象。稍等……海龟，蝙蝠，蜘蛛，猫……美国人怎么都这种品位啊…… —_—!



忍者神龟

Teenage Mutant Ninja Turtle

发行厂商：Konami

忍者神龟的动画片曾经在我国不少电视台播放，因此仅以动漫而论的话，或许在这里提到的几部作品中它是人气最高的一个。记得当初的动画片中还把其中一只海龟的名字翻译成了“爱因斯坦”，也许是译者嫌他的原名“多纳特罗”在国内没有什么知名度吧！其实四只海龟都是以文艺复兴时期意大利的著名艺术家来命名的，生拉硬拽进来一个“爱因斯坦”可真有点驴头不对马嘴了。

漫画原著虽然出自美国，但游戏却是由Konami来制作，风格自然会比较倾向于日式。游戏采用了时下流行的卡通渲染技术，整体画面非常简洁明快，给人清爽的感觉。游戏类型是传统的清版过关ACT，而且允许双人合作。当选择不同的主角进行游戏的时候，游戏流程会稍有差别，而且也各有不同的隐藏要素可以开启。因此想要完美达成这个游戏的话，4周目也是必不可少的呢。令人不解的是，在双人合作的时候，只有1P角色可以进入升级技能的“道场”关卡。由于在本游戏中连跳踢这种最基本的技能都需要在道场中习得，所以2P就陷入非常不利的境地。这大概是制作者欠考虑的一点吧。



也许是出于对游戏所面对的玩家年龄层次的考虑，无论是游戏系统还是难度都相对比较简单，大多数情况下只要蒙头砍下去便可。如果你倾向于较为严谨的动作游戏，那么这个游戏也许会让你觉得非常无聊。四个主角虽然攻击方式、性能各不相同，但是基于游戏整体难度和风格，也没有太多的研究价值。

本游戏最值得一提的是“冲刺”的设定。众所周知，在动作游戏中，玩家操纵的角色在进行攻击等动作之后，必然会出现一定的硬直时间，也就是俗称的“收招”。《忍者神龟》也不例外，每当一套连招用完，往往会遭到敌人的反击。而冲刺的特点就在于它可以取消掉任何招式的硬直时间，即使在招式用到一半的时候也可以进行冲刺。虽然冲刺这个动作本身没有无敌时间，但只要反应快速、判断准确，完全可以在自己露出破绽前冲出敌人的攻击范围。在游戏里，看着自己操纵的角色在数个敌人之间窜来窜去的打游击战，有一种另类的快感。尤其是跟朋友合作的时候，两人“连打带跑”、“呼啸来去”的滑稽感觉，定会让你忍不住哈哈大笑。



另外，《忍者神龟》中还隐藏着一个小小的秘密：时钟检测系统。当游戏程序检测到系统时间为10月31日万圣节时，主角们头上便会戴上南瓜出现，Michelangelo的南瓜还是反着戴的。当日期为12月25日圣诞节时，主角们则戴上了圣诞老人的帽子。如果你正好在10月31日打开游戏机，恐怕会一惊之下然后捧腹不止吧 ^_^。

对了，忽然间又想起这个游戏刚发售的时候某游戏论坛上一位“神人”的评价：“这个游戏的人设怎么这么丑啊，主角都长得很像乌龟?!”……朋友，那是海龟，OK?

评价：简单也是一种美，童心未泯者推荐。



蝙蝠侠·原罪崛起

Batman: Rise of Sin Tzu

发行厂商：Ubisoft

对于《蝙蝠侠》的原著漫画，我想国内的大部分玩家都接触不多。不过由漫画改编的系列电影，如《永远的蝙蝠侠》、《蝙蝠侠与罗宾》等等，相信倒是有不少人看过。不过也正因为如此，恐怕很多人会把游戏中的夜翼与罗宾这两个角色搞混，因为其实罗宾可不是这么一个矮小的形象！

本游戏也采用卡通渲染技术，类型同样是清版过关，而且发售日期也与《忍者神龟》接近。但是任何人只要玩过十分钟，就会得出“这两个游戏完全不同”这样的结论。不仅仅是画面基调、音乐风格这些方面的差异；在操作手感、设计思路等方面，这两个游戏也是差异极大的。

与《忍者神龟》那种简单爽快的打斗不同，

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

《蝙蝠侠》更接近于比较“硬派”风格的动作游戏。制作者虽然为玩家设置了数十种的技能,但是并没有哪一种拥有超强的判定和足够大的范围。在面对数量占优势的敌人的时候，玩家要机敏地判断当前的形势并选择对应的方法，而不仅仅是靠某种强力的招式去跟敌人硬拼。略感生涩的操作和较难上手的判定，使得初玩这个游戏的时候可能会让人乐趣全无，而把它轻率地归入“失败作品”的一类中去；但是只要渐渐适应之后，就会发现这个游戏的魅力所在。



角色升级是这个游戏最重要的系统。每个角色的技能都分为几个等级，最开始只有初级的技能，高等级的技能需要购买。更高级别的技能当然具有更大的攻击力，同时在游戏中使用又能获得更高的评价，以此来赚取更高的得分。相反，假如你不能漂亮地击倒敌人，即使过关也无法得到高分，当然也就买不到高级技能，为此后的攻关造成困难。所以，在“打倒敌人”的前提下，还要考虑如何展示华丽的连击呢。

“能量发动”也是游戏的重要系统之一。某些技能具有能量发动的效果，一旦使用之后就会逐渐消耗能量，而在这段时间之内可以无限制的使用各种高级技能。成功地击中敌人能够补充能量槽，而且使用越高级的连续技，能量槽就补充得越快。如果熟练的掌握了“连锁攻击”，就没有必要担心能量的问题了。

可以看出来，《蝙蝠侠》的制作理念是需要玩家在“简单的招式”和“华丽的招式”之间找到平衡点，地时度势，采取正确的方式来与敌人作战。在这一类fans向的游戏当中，《蝙蝠侠》的系统严谨程度是非常少见的。遗憾的是，在关卡设置上《蝙蝠侠》仍然存在一点小小的瑕疵，没有做到张弛有度，有些地方的难度不甚合理。但是总而言之，它仍然是一部较为优秀的作品。如果你自认是一个“硬派”动作游戏玩家，不妨尝试一下这个游戏。

评价：刚开始的半个小时可能觉得枯燥，但是坚持下去就会欲罢不能。



蜘蛛侠2
Spider-Man 2
发行厂商：Activision

与上面两个游戏不同，《蜘蛛侠》游戏并非直接来自动漫，而是脱胎于同名电影，可以算是“二度改编”了。其实《蜘蛛侠》的动画片在我国也有播放过，但是似乎不如《忍者神龟》热门，也许是因为后者更为轻松活泼、更适合儿童口味的缘故。所以要提到《蜘蛛侠》这个名字的话，还是现在正在全球上映中的影片更具人气吧！哥伦比亚电影公司倾力打造的这一系列影片可谓不负众望，第一集就创下了超过8亿美元的全球票房，第二集更是一路高歌猛进，预计票房高达8亿美元，让Sony赚了个钵满盆盈。影评家们也将其誉为“漫画英雄电影的典范之作”，真是叫好又叫座。

由于是改编自电影,游戏采用的是一般的3D画面,而非漫画风格。或许也算得上是一种“传统”，Activision发行的很多游戏（不管是直接制作还是代理发行），在画面表现上都很难称得上优秀，《蜘蛛侠2》也不例外。虽然主角的建模还算凑合，但是NPC说话的时候都不张嘴，就实在有点让人难以接受了。画面显得比较灰暗，颗粒粗糙（这也是很多美式游戏的通病）。

在游戏中，虚拟的城市场景非常庞大，制作者声称他们尽可能的在游戏中复原了纽约市的真实布局。而游戏的流程也有些类似于GTA，具有一定的开放性。除了主线剧情之外，你还必须面对繁华的市区中随时可能发生的随机事件。例如救助市民、制止犯罪、协助警察等等。“第一个用花形容女人的是天才，第二个用花形容女人的是庸才，第三个用花形容女人的是蠢材”，虽然不能说游戏制作者是蠢材，但是《蜘蛛侠2》的游戏方式与其鼻祖GTA相比确实没有任何突破可言，最多只能算不过不失吧！



抛开稍微不尽人意的画面表现不提，蜘蛛侠在游戏中连续流畅的动作是颇为值得称道的。相信每一个玩家尝试过这个游戏之后，都会对主角的各种动作之间的平滑衔接留下深刻印象。游戏制作者尽力做到“每一个动作结束也是下一个动作开始”的效果，使得屏幕上的蜘蛛侠更有真实感、更接近于一个活生生的人。玩家的各种奇思妙想，都可以在游戏中实现。

而游戏最大的亮点则是它出色的物理引擎。如果说蜘蛛侠最吸引人的本领是什么，那当然是飞檐走壁，在林立的高楼之间如履平地了。与一般游戏中的步行、驾驶等行动方式都不同，蜘蛛侠借用一根细细的蛛丝自由穿梭。如何还原这种在城市里荡秋千的感觉，是制作者最大的难题。可以说，游戏设计师们很好地完成了任务。



“荡秋千系统不是一个固定的系统，而是一个模仿运动力学系统，是自主的系统，所产生的结果也是千变万化的，并非我按某个按钮就能得到某种结果那么简单”，制作人之一的鲍尔斯如是说。当你在游戏中操纵蜘蛛侠放出一条蛛丝，并且抓住它开始摆动的时候,方向、高度、角度、加速度、外部作用力等等各种因素决定着蜘蛛侠的运动轨迹,绝不是“从A点到B点”这么简单。初上手你可能会觉得无所适从，难以操作,但是一旦熟练之后,你必然会深深地感觉到这种运动方式的魅力。别忘了，在游戏中你有一半以上的时间花费在“荡秋千”这种运动上,如果它让你觉得无聊的话,这个游戏就没有存在的价值了！

评价：原汁原味的“荡秋千”感觉，绝对值得一试。

说起来，由奥斯卡影后、当红性感女星哈莉·贝瑞主演，好莱坞老牌美女莎朗·斯通助阵的《猫女》似乎更应该吸引影迷（尤其是男性影迷^_^）的眼球,但实际情况是:这部耗资近一亿美元拍摄的电影首映三天的票房还不到二千万。不可否认贝瑞是个大美人，不过似乎还没有美到让大家为了她而罔顾影片质量的程度——更别提在这个片子里她一直穿着一身恶心到家的皮衣,说一些莫名其妙的话，摆一些稀奇古怪的pose,做一些没头没脑的事。听听影评家们怎么说的吧：“哈莉·贝瑞似乎在非常努力地劝说美国电影学会把颁发给她的小金人给收回去。”更恶毒的是：“贝瑞挑选剧本的眼光和挑选老公一样糟糕。”

另外，说到莎朗·斯通，我想也只好用“朝来暮去颜色故”这句话来形容了……

与《蜘蛛侠》相同的是，《猫女》也来自于电影。与《蜘蛛侠》不同的是，《猫女》的电影是个大烂片，《猫女》的游戏更是个垃圾游戏。



猫女
Catwoman
发行厂商：Eletronic Arts

发售之前我曾经向朋友预测：“EA的作品，尤其是这一类电影改编题材，估计好不到哪儿去，但也不至于太差,温吞水罢了。”不料《猫女》的品质实在大出我意料之外，让我眼镜跌破；更



糟糕的是，出乎我意料之外的并非正面因素。

主角的人物建模还不错（不过敌人的建模就比较敷衍了事），皮装很有光泽感，动作算得上流畅，举手投足跟电影里面还颇有几分神似。虽说我觉得电影里面就挺做作的，但是怎么说游戏也是做到了"忠于原作"。

最有意思的是没有"杀死"敌人设置，敌人被攻击一定次数之后就会逃跑。你也可以不让他跑，继续进行攻击，无休无止的打下去，反正打不死人。真不知道制作小组这算是"和平主义"呢，还是有虐待倾向。场景中有很多可以利用的道具，比如垃圾桶、衣柜之类，只要把敌人踢进去就能让他直接脱离战斗，节省不少时间。

跳跃、平台部分一定会让你觉得似曾相识：爬墙、蹬墙反弹跳、单杠大回环——十足十照抄《波斯王子·时之砂》。不过咱们的波斯王子还会在墙上横向跑动呢，还会走平衡木呢，这些猫女可都不会吧。对了，王子还会时光倒流，还会子弹时间以及所谓的"杀阵"呢…… ^_^;

游戏的关卡设置可谓平淡无奇，没有任何亮点，玩一遍下来几乎没有能留下印象的地方。场景缺乏立体感，场景之间的衔接也显突兀。甚至连仅有的几场boss战都枯燥至极，只要操纵猫女用鞭子卷起东西来砸boss，就能轻松过关，从头到尾毫无变化，真可谓一招包打天下了。

其实，即使这个游戏有10000个优点，以下这一条也足以将它们一律抹杀：视角。自从进入3D时代，视角控制就一直是困扰游戏制作者的难题。有些游戏解决得比较好，有些则比较差，但没有谁可以说做到了"完美"。不过，我想现在《猫女》可以配得上"完美"这个词了——假如差到极点也可以算作一种"完美"的话。如果我们把这个游戏看成是一部电影，那么摄影师一定是喝醉了酒。游戏给你的视角要么就是什么也看不到，气得你只想摔手柄；要么就是上下左右四处乱晃，晃到你头昏眼花四肢抽搐。糟糕透顶的视角所带来的直接后果就是原本来算轻松的操作变得生涩无比，你往往会因为视角问题而在跳跃过程中失手。制作小组大概想尽了一切办法让游戏看起来更加糟糕。实际上，你能坚持玩半个小时已经是非常有毅力的表现了。

评价：非自虐倾向者请谨慎尝试。



幻想国度

作为一个热爱游戏的穷光蛋，我时常会盯着电软上那些三大主机上的游戏独自黯然神伤。那些无比牛X的CG画面以及同样牛X的即时演算画面总是让我想入非非，而且口水也会不自觉的从嘴里飞流直下，让我用九元八角钱换来的杂志惨遭污染。每每这时，我就会抽自己一个大嘴巴让自己回归现实，并直面自己所拥有的游戏资产只是一台读盘有困难的PS以及一台布满了他人指纹的二手或者更多手的GBA的惨淡人生。有的时候，我会在一家家游戏店之间辗转不停，与那些老板们没话找话的搭讪，目的仅仅是借机偷偷地瞟几眼三大主机的真实游戏画面。有一天，我甚至和一个曾经是文艺青年的老板聊了整整一个下午的达达艺术，在这个过程中，我身旁的一个黄毛酷哥将合金装备从头到尾打通了一遍。那个下午，我数次产生了将此黄毛酷哥一脚踹开并取而代之的冲动，不过好在我仅存的理智控制住了我。那天下午，当我从那家游戏店中走出的时候，我两眼发直喉咙发干，大脑中全部都是偶像斯内克矫健的身手。

从那个时候开始，我便陷入了对三大主机不可自拔的幻想中。我时常在想，如果有一天，我能够坐在自己的房间里玩上三大主机的任意一款游戏，那将是多么牛X的一番场景。于是我想着想着便开始露出暧昧的微笑，活像一个长期暗恋者或者花痴。

我想我一定会这样不着边际的幻想下去——如果我没有接触FFTA的话。

说来有些惭愧，作为一个FF系列的扇子，我直到上个星期才接触到FFTA。那是一个多云的上午，我把一盘圣剑传说以及一张被我攥的温热的面值十元的人民币递给了一个胖得有些变形的老板手里。少倾，此人用肥硕的手掌傲慢地向我递来一盘FFTA。当时的我根本没有意识到这个貌似施舍的动作将会改变我一个星期之后的人生态度，否则的话，我一定会在当时毫不犹豫地握住那只面目可憎的肥手以表达我最诚挚的谢意。

在这段幻想之旅的最初一段路程中，我曾经一度认为FFTA的剧情设置得非常失败——几个小毛孩子在梦中进入了书中或者说游戏中的世界，而后便开始了他们的冒险之旅。刚刚玩到这里的时候，毫无耐性而且缺乏远见的我几乎拍案而起：这么做不是蒙人么，拿这么幼稚的剧情来糊弄人，当我是白痴啊！不过，之后的事实完全证明了我确实是一个目光短浅的白痴。随着剧情的逐渐展开，我也渐渐收敛了自己的叫嚣，虽然说它的故事并不能说多么出众，然而我还是被牢牢地吸引住了。



主人公想要努力地恢复现实世界，但是他在现实生活中的伙伴们却都在阻止他，因为他们都有着不愿回去的理由。主人公也为此迷茫过，他知道如果把世界变回原来的那个样子的话，缪特就会失去母爱，失去一个强有力的父亲，重新变得一无所有。然而他在经过了一番激烈的思想斗争之后还是坚定了恢复世界的决心。因为他非常清楚，虚幻的世界即使再美好，那也不过只是一个幻象，住在虚幻的世界中仅仅意味着逃避。于是，我们坚强的主人公依然选择了斗争，无论付出什么代价，他都决心要斗争到底。

令人欣慰的是，主人公的伙伴们也渐渐都选择了站在主人公的这一边，也就是说，他们选择了坚强。我承认通关的时候我是被感动了，当幻想中的大陆像破碎的水晶一样散落在每个人心底的时候；当丽滋不再为了她的白发而烦恼的时候；当主人公的弟弟不再为自己的腿疾而忧伤的时候；当主人公和缪特在现实世界中也变得坚强起来的时候，我几乎有了欢呼的冲动。我有些不敢相信在掌机这一片方寸之地上竟然让我找到了感动，一种我本以为已经在我体内消失掉的机能。

我蹲在床上看完了FFTA的职员表(我玩掌机的时候喜欢蹲着，奇怪的习惯)，我抬头看了看被扔到墙角的砖头PS，我突然发现落满灰尘的它竟是如此的可爱，我开始意识到终日生活在对三大主机意淫世界中是一种多么愚蠢的举动。我想即使我真正拥有了PS2，将来也一定会有PS3，PS4……PSN的出现，我将一次又一次的陷入幻想世界中不能自拔。因此，还是直面现实比较好，毕竟在PS上，还有一大堆的好游戏我连碰都没有碰过。虽然这种想法和某种吃不着葡萄的动物有些类似，可是有时候阿Q精神也是一种很好的处世哲学。

我把FFTA从GBA的卡匣中取出，然后小心翼翼的把它和我幼年时候所得到的各类奖状锁在了同一个抽屉里。多年以后，当我的后代长大到一定程度的时候，我想我会在一个春暖花开的日子里给他或她讲述我的这一段游戏经历。我想我会用充满父爱的口吻告诉我的后代，人不能没有幻想，但也绝不能完全陷入幻想的国度中，做人一定要现实，做人一定要厚道。

文/风印

不一样的传说

光明历七百七十六年。

古老的传说：魔王降临在这片大陆。世界陷入黑暗，河水在干涸，大地在颤抖，天空在哭泣。神不忍生灵遭难，将光辉之剑赐予一位年轻战士，这就是第一位光之勇者。在伙伴的协助，还有贤者的指引下，勇者终于战胜魔王，大地恢复原状，勇者不知所踪。有人说他结婚生子，有人说他终身守护封印，更有甚者说他变成了新的魔王。总之，谁也没有再见过他。传说有不祥的结局：魔王将复活。

光明历一千零七十年。

光之勇者的传说过去了三百年，传说渐渐被人遗忘，成了真正的"传说"。我可能是仅存几个，对此深信不疑的人。我的梦想就是成为一名世代传颂的勇者，于是我成了众人的笑柄，难道这真是十几岁孩子的可笑幻想吗？

只有杰克——我最好的朋友支持我，因为"传说"就是从他村委干部老爸那儿"批发"的。

昨天，上课铃刚响过，秃头老师慌慌张张冲进教室。如果说衣衫不整，对一个教书匠而言还不算什么，那么一向十分在意头发的老师，没有抹油光光的生发灵的话，一定是出了大事。大伙都冲出看热闹，可马上就后悔这样做：太阳不再耀眼，豆大的黑点掩盖所有光芒，转眼覆盖天空，随之而来的是一片死寂。

压抑、窒息、凝结的空气……阴沉的笑声响彻幽深的黑山林。又是一片死寂，接着我们耳朵里就只剩下尖叫。我却在笑：今天一定是我的幸运日。成为勇者的机会，就摆在我面前，传说将在我手里创造。

过了大半天，天空终于重见光明，但笼上一层黑纱，空气并没有溶化。

今天停课，全村都在谈论昨天的事。杰克批来新消息：上头下了红头文件，好像是在我们村什么勇者，什么战斗，具体情况不详。

村广播站马上播出了通知，午后要开村民大会，想必是挑选勇者。全村数百口人正午挤在村中央的小广场上，等了近半个多小时，我们的干瘪老村长才咳嗽着上台，然后用上海官腔说道（上海是什么地方）："咳啊……各位村民，各位同志，各位领导，冒号：为了纪念……咳咳……应对大魔王的复活，经村委会讨论，决定我村自即日起进入特别时期。根据上级指示，我村将完成一项光荣任务"——和预料的一样，我的心提到了嗓子眼：勇者勇者……

"我们村将成为勇者的……咳咳……（你咳什么呀）最后补给站。（什么?!）勇者将最后到达我村，完成我村交给他的光荣而艰巨的任务——杀死魔王的亲信……"。

神啊！梦想如同肥皂泡一般，炫丽而脆弱。村长，你就是那个魔王，我这个勇者现在就杀了你——！

杰克连忙安慰我："算了算了，当不了勇者能见见也好。说不定我和他说上几句话，到后人口中就成了大贤者杰克啊/你睿智的话语/指引勇者/斩杀魔王的左臂右膀……"

可恶的村长也打破他的肥皂泡："从今天起，我村村民将接受给勇者提供信息的任务，有任务的人一样改用代号称呼。上头规定我村出五十人，剩下二百六十四名村民，必须待在家里，不得外出。"

村长指着杰克："杰克，你的代号是'村民甲'，每天鸡一打鸣，就站到村头，遇到外村人只能说：'欢迎来到斗尼丸村'，其余都不准说。"杰克吐了口唾沫，垂头丧气走到村头。

"你，老王，你是'村民乙'，得在那口老井边溜达，逢人就说：'这井晚上咋老发绿光。'"

"可是它晚上没发绿光！"

"照明灯正在安装，过几天就有了。当心，自己不要掉井里去，那里通往魔王亲信的洞窟。咳咳……小子你！"

是我？

"你，你的任务很重要（对，重要的……）你现在叫'小男孩'，见到外村人，随便问他两个问题，他只要都答'不'，你就把这剑给他。这可是光辉之剑，威力无穷，勇者只有拿这把剑才能打倒魔王的亲信，其他武器对他几乎无效。务必保管好，要不是上头规定，只能村里最傻的小孩拿剑，我才不敢让你保管（老头，我怒槽满了）。切记，不管什么问题，必须是两个'不'才能给他，因为只有勇者才有究极之书——攻略人行道"。

这魔王老头找抽，偷藏宝剑。为什么不给我？要是给我，马上就把魔王砍了，还用绕那么大圈。要找两个答案是'不'的问题，够损的。

正气着，村长递过来一把生锈的破剑，叮嘱道："赌什么气，只有勇者才能让它发光，这就叫宿命。"我不情愿地接过剑，随手扔进后院的草棚，进屋睡觉去了。村长继续忙着吩咐大家做好接待工作。

连着几天，都没有陌生人进村，我快等成木头了。村民的活儿也放下了，整天在村里做无规则运动，口里唠叨着台词以求条件反射，脱口而出。我和杰克信息重要，必须原地待命，不许移动。我累了就踮脚往村头望，希望盼到缓慢的勇者一行，不过每次看到的都是同样失望的村民甲。



日复一日，终于等到了那个和我一般大的男孩，披着不合身的铠甲，领着"流氓团伙"，勇者就这样进了村。全村严阵以待，不过脸上倒显得若无其事。

他们进村就问杰克（现在该叫村民甲），他有些紧张，结结巴巴告诉他们这是哪儿。之后那伙人就肆无忌惮起来，见罐子就砸，见抽屉就翻。全村被洗劫一空——这哪是英雄啊？分明是强盗！我们还死不要脸地相迎："这些都是孝敬您老人家的。"

他们向我逼近，我的心"扑通"一下——该干什么？对，问问题。他们中一位神官打扮的老人向我问好，我慌得没应声就问："请听题，问司机看见前面树上蹲个猴就刹车是因为他爱护动物吗？"老人皮笑肉不笑："不，因为他把猴屁股当红灯了。"

"问一加一在任何情况下都不等于三吗？"

"不，一加一在算错的情况下等于三。"

"恭喜你，答对了，你健康的脑细胞又占领了高地。"我这就要去拿剑，放哪儿了？糟糕，找不到剑了。

当我在马厩里翻到剑时，已经是下半夜了，那伙人早不见了。

完蛋，闯大祸了！我忙去问村民乙，这伙人上哪儿了，他乐呵呵地说："这井晚上咋老发绿……"。

我立马抽了他一嘴巴，他才缓过神，说那伙人见我在翻东西，于是到武器店买了几把假冒伪劣的剑，就下井了。我立刻报告村长，村长倒没责备我，拉起我带着光辉之剑也下了井，口里还直骂武器店老板黑心不长眼，世界都快完了还想着坑人。

下了井，阴湿瘴气扑面而来，只听得水滴叮咚，惊起蝙蝠一片。一路走过，横七竖八尽是怪物尸体，它们清一色口袋空空，死相凄惨，伤口散发着刺鼻的霉味。跟来的武器店老板暗自庆幸道："还好卖的都是生锈装备，砍上身会感染，是毒属性攻击……"村长狠狠瞪了他一眼。

不知绕了几个弯，再前进似乎是个大洞穴，里边已经是轰轰作响。村长皱起眉头："糟了，来晚了，打起来啦！"我吓得转身就逃。"嗵——"把我震得坐了个屁墩，里边没了动静。村长胆大，往里一看，示意我进来，只见一具肥硕丑陋，貌似猩猩的尸体倒在绿色血泊中。那勇者喘着大气，脸色苍白，话也说不出。曾和我说话的老人翻着白眼，挤出些话："还好那把剑有毒属性，不然我们魔法值和回复药都用光了，早就玩完啦，"说完就昏过去。

村长一看，眼睛瞬间一亮，夺过我手中的剑，递上前去，满脸堆笑道："勇者样（什么鸟话），你终于击倒了魔王的亲信姆达萨·因赛猴，这宝座后面是通往地狱的大门，为了奖励您击倒姆达萨，我代表全村把这把自古由神留下的光辉之剑赠予您。"

我呸了一口，村长真够虚伪，把我的疏忽说得那么好听，也明白了传说中的勇者，为什么必须在最后才能拿到最高装备。什么神留下的，是上级领导发的吧。不过对村长而言，上级领导就是神。

勇者接过剑，剑就发出耀眼光芒。村长的马屁旋即跟上："不愧是勇者样，能恢复几百年前神的光芒，世界有救了。勇者万岁，万岁……"。

村长戴高帽的本事足够击败魔王，不想他的肉麻炸弹击倒勇者，我拉着他出了井。

前几天出了些怪事，近来更频繁了。比如早饭刚吃过，就天黑吃晚饭了，菜却是昨天的。秃头老师告诉我们，这是勇者的终极特技——艾斯艾尔大法，天下无双，副作用是扭曲世界的时间。不过为了最后的胜利，只能认栽。

又过了几天，黑山林那边地动山摇：中午十二点天就黑了，然后一声怪叫，从天空射下几道光，随后日出了。这可是今天第二次日出，对此，我们已经习以为常了。奇怪的却是这次日出蔚为壮观，还有几只鸟作陪衬？

村长宣布特殊阶段结束，村民该干吗干吗去，传说就这样终结了。

一切开始和结束得都如此突然，莫名其妙地发生，不知所终地结束。我们就好像突然变成了被输入程式的木偶一般机械地运转了几个星期，对于绝大数人来说，连这段短短的历史都会很快遗忘，更不要提那些闯入自己生活的过客的结局了。

不过，虽然不知道勇者的结局，我和杰克却早已编好了自己传说，告诉我们的子孙。

文/李品先

西祠游戏论

http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论坛合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net 本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在"闲聊游戏BAR"栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。我们期待你的真知灼见和心情感受。

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

龙哥热线

游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

责编：深夜一点起来做青椒炒鸡蛋吃的龙哥

Q 龙哥你好：在下本来是要和朋友一同去买PS2GT（55006）的，还好我那天没有带够钱就没有买了，但我的朋友买了，等回家打开一看，没有那张正版GT4的游戏。请问龙哥：1、我朋友是不是买到翻新或水货呢？2、现在5000X的PS2哪种翻新或水货最多？3、还有就是龙哥能不能帮在下买台PS2GT的行货机（我寄RMB给你）？我们这边看来是很难买到正版机啦，请龙哥给在下一个你的电话，在下先谢谢！（云南曲靖 张之淇）

1、不是——现在市面上的55006随机同捆的GT4序章一般都是D版的，如果要正版碟的话得特别说明，当然，价格自然也会贵上不少；2、5万系列的翻新机都还比较少，这也是龙哥推荐大家购买这一系列型号的主要原因之一；3、55006没有大陆行货机，我可以给你提建议，但是买机器这种事，还是自己动手，丰衣足食的好。

Q 龙哥：一、我想开一家有掌机的专业店，不知难不难？都需要什么手续？准备些什么？二、真·三国无双3中，蜀外传·董卓的复活如何出现？魏外传吕布反击战如何出现？请一定要给我个明确的答复，尤其第一个，中国游戏业的未来之星呀！（北京顺义 甘云生）

1、这个问题还真不好回答，因为龙哥对这种事情所知有限。不过开游戏店与其他店面一样，基本的营业执照什么的是必须的吧。开游戏店，个人认为最重要的是进货渠道的问题，进货渠道是否顺畅快捷对游戏店的经营尤为重要、2、"董卓的复活"出现条件：在"虎牢关之战"一关中让董卓逃掉，在第5章中只选择"夷陵之战"或"五丈原之战"过关即可；"吕布反击战"出现条件：在第2章"虎牢关之战"中打倒吕布，在第4章"博望坡之战"、"长坂之战"中过关，在"赤壁之战"中成功防止东南风即可。

Q 1、在2004年第十五期科普园地中你们说到PS2全型号主机，其中SCPH-50006/7说是采用220V电源设计，可为什么我买来的是110V的呢（我的是50007型）？连盒子上也印110V，这是怎么回事？2、在2004年第十六期中你们谈到PS2 HDD LOADER，我想了解一下这个软件在哪里可以下载到（你们光说在"专门的网站中下载"，又不写明网址，相信每个读者都会报怨的，这点《大众软件》就做得非常好，他们在每个要用到的软件后面都会注明下载地址，希望你们向他们看齐。（既然你们都下载了这款软件，那为什么就不注明下载地址？）3、在2004年第十二期中你们对PS2手柄的鉴别真伪方法说得很透彻、到位，这点你们做得非常好，也是我买该杂志的一个重要理由。4、PS2网卡有无原组之分？价格多少？容不容易买到？5、最好再介绍一下配合HDD LOADER这款软件使用的最佳硬盘，介绍的仔细一点，别像我刚才提到的第二个问题。6、上次你们介绍的PS2无需加装直读直接读D版的引导盘在哪里能买到？价格多少？（你们又没说明，做杂志要用点心），能否在改装过的水货主机上引导行货正版软件（如胜利足球十一人7中文版）。（福建平潭 朱剑）

1、这个的确是我们的疏忽，50006是220V，可以直插，50007则是110V，需要买电源。这里龙哥重申一下：所有型号的PS2主机中，只有港版主机（尾号为6）与50009的大陆行货版PS2是220V，可以直插的；2、因为现在这款软件比较流行，想要在网上搜索到还是比较容易的，这里给大家提供一个地址，ftp://guest:guest@202.101.100.250/PlayStation2HDD/freehdloadercd.rar，直接用FLASHGET下载即可；3、谢谢表扬，我们会继续努力的；4、PS2网卡无原组之分，只有美版与日版之分，日版与美版的区别只是在于日版比美版的少一个电话线接口，目前价格在220——250左右。游戏店一般都有；5、硬盘的话个人比较推荐迈拓；6、上次说的是无需改机就可以直接玩的游戏盘，而并非引导盘，请注意两者之间的区别。上次已经特别做过说明，由于这种东西目前还很不成熟且有会伤机的传言，所以，游戏店卖得不多。至于具体在哪个游戏店可以买到，还请自行在当地寻找。

Q 请问龙哥：黄金太阳1中上船的那里，按道理说是要给船长拿锚，锚好像在桅杆上，但上面什么都没有啊？而且船长也没有要求我拿什么锚（我的是中文版本的不知汉化的对不对），而且船员说什么现在人还没来齐，说现在不剪票（发现锚在船长身后出现过～）谢谢！（贵州遵义 张某人）

如果我没记错的话，你要拿的不是锚，好像是船长每次出海时用来保平安的护身符。因为有船员不想出海所以把它藏在桅杆的顶端了。你爬到顶端拿到手再给船长即可开船（不记得是否需要用到什么技能了）。至于NPC的理由，不用理，只要拿到护身符即可。

Q 龙哥：你好！这是我第一次给你写信，在这里我想问几个问题，希望你一定给我回信，因为我这里离你那儿比较远，而且地方又落后，在这里《电软》的FANS又多（我是其中之一），希望你能帮帮小弟，小弟我感激不尽。我要问的问题是：1、《徽章机器人》中的所有功能键的组合跟用途，请你用中文解释一下，因为我买的是日文，而且也没中文的，都不知道他们说什么。2、《口袋妖怪·火红》中，就在这个版本中可以得到大概多少PM？3、在《火红》中的PM的能力似乎都比在《红/蓝宝石》中升级后的能力低，升到100级后能力值能超过350的怪兽是少之又少，而在宝石版中达到400以上的都有很多，有时达到500以上的都有好几个，这是怎么回事？4、宝石版中的小丑鱼，攻略上说将美丽方面达到满后升级就会进化，我已经用能量方块喂它使得美丽满了，可还是进化不了。5、《徽章机器人》中进入第一个山洞时，打败三人组中的一位后路被一个东西堵住了，那是什么？怎样移走它？（广东雷州 陈一帆）

1、抱歉，"徽章机器人"这款游戏我还真没怎么玩过。其他玩家熟悉这款游戏的话请来信指教，谢谢；2、没有详细统计过，但充其量也不会过200只，离全386的目标还差得很远，想收集齐就要玩宝石和NGC版的竞技场，并且还要使用E-card读卡器，珍贵的神兽还要通过参加日本某活动得到，总之难上加难啊；3、这个我想是读者朋友的错觉。除了极少数PM外，大部分PM能力绝对不可能上500，到400也是凤毛麟角，超过350已

DC光头维修小技巧一例

一直以来，我多次在《电软》看到有些读者的DC的光头坏了，不能读碟的案例。这里我有一个方法：把光头透镜撬出来，用棉花轻轻地擦一擦光头透镜的凹、凸两面，这个步骤是擦掉灰尘(可不用擦)；再放回光头透镜孔，注意光头透镜的正确位置，且凹面向上，凸面向下，最后用多一点力把光头透镜按下去(可隔着棉花按)。用手碰一下光头透镜，如有松动，那就再用力按下去就牢固了。然后开机，读碟能力又恢复到刚买时一样。再不行，可打开主机转几下光头齿轮就行了。以上是我整理光头的经验，不过要看你敢不敢撬开光头透镜，用牙签撬动光头透镜的凸角即可，但仍要小心，一旦撬不出，就不要强行了。这个方法是我偶然发现的。话说回来，我的DC到现在仍然跟新买的一样，因为我很爱护主机，当光头不对劲时用以上的方法就行了。最后我想问：DC的PS模拟器能记录游戏进度吗？L2、R2和选择键在DC的手柄上怎么设置？而且我问过专营店的老板，他也不知道，还叫我买一个试一试，真是JS。这次您一定要回答呀！（广东海丰 陈仕远）

主机的日常维护与基本修理对玩家而言是很重要的一项能力，除了胆量，实际动手能力才是最重要的条件，这也是龙哥一再跟大家反复强调的一点。关于DC上的PS模拟器的问题，第一个我还真没注意过，L2、R2以及选择键在DC手柄上是不能设置的。

「他竟然还想过人？！」——「不用管他，他自己会把球带丢的」——这是亚洲杯上中伊之战中解说员黎兵对阿里代伊的两句超经典评论，可怜曾让中国队后方线色变的阿里，如今竟然沦落至此……

有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通



想问一下EYETOY摄像头有几多万像素？（广东kaneap） EYETOY摄像头分为30万和35万像素的两种，不过35万像素的比较少见，市场大家能买到的是30万像素的那种。

这是因为碟片与PS制式不兼容的缘故，与电视无关——胸信29是多制式的，无需制转。

经是不错的水准了。此外，这个能力和PM的种族值、努力值、个体值有关系，关于这些问题，请查阅以前掌机迷的口袋百问。无论是宝石还是火红，PM的能力都不会有变化的，不存在谁高谁低一说。4、那是因为美丽度还没有全满，可能是还差一点点。并不是说不能吃糖果时就表明美丽度满，很有可能存在是糖果不能再吃，但美丽度仍然没有加满的情况。

Q 1、我在玩机战D的时候，在读档或“Continue”中，如果想退回主界面，应该怎样？我每次为了追求完美通关，经常开关机，关得我的SP“抽筋”，就是有时闪屏，每次反复开关机我的心里就“咯噔”一下，我也不想SP因此废了，求救中。2、要是为了“小神游”把SP折了合适吗？3、风林同学用什么减肥？ **（北京 何川）**

1、如果是指从一开始的“LOAD”选项中退出的话直接按B键即可；不过我想你指的是如何从游戏中推出到标题画面吧？只需同时按住SELECT+START+A+B四键即可，GBA上的许多游戏都支持这个热启动功能，不妨一试。另外，对应机战系列，还有一个更快捷的方法，那就是在同时按住上述四键之后，按住START键不放，再松开其他键，就能够跳过标题画面直接跳到刚才在游戏中存储的情节；2、换与不换只要你自己觉着合适即可，没有什么一定的标准。3、这个嘛……起码有一点是可以



↑用金手指修改后的机战果然特别变态。

肯定的：绝对不是通过节食；编辑部一众小编每次出去撮饭时，在饭量上是无人能出其左右的（笑）。不过，前不久风林买了款EYETOY，至于每天有没有用来进行“瘦身计划”，目前尚未可知。

Q 好惨呐，用面签纯净水小心擦拭DC光头后（本期电软又说可以的），读盘（正版碟）不能？怎么办？ **（厦门 肯）**

关于主机的维修和光头的擦拭等问题，龙哥已经一再强调需要有一定的动手能力。擦拭光头，通常情况下用的就是纯净水，只有在特别脏的时候才需要用到酒精。出现你说的情况，多半是在实际擦拭时对光头造成了损伤。这里再次强调一下：光头是娇贵的东西，切勿擅动！

Q 龙哥先生：你好！我有以下诸问，不惜千里传书还望多多赐教。1、PS2里5万系列中50006和50007哪一种机型“更上一层楼”？二者的本质区别有哪些？（请多介绍一番）2、5万型PS2所有机型都会发生“烧机”现象吗？是不是任何一台5万型都不能幸免“烧机”一劫？我很怕！3、我自拆自家的50007光头，发现光头金属架上有一张标贴，写着两行字KH400CD470和14Y39K02C630。在光头上方黑保护盖上有一个字母“K”！？我的一友人光头上写的又是KHS400CD535和12824KB2C656。请问二者的含意又是啥？是否可以从这里分辩出来原装、组装？4、我搞到多个防尘滤网，可否用在主机前端下面散热进风口上，阻挡灰尘进去。 **（云南 王进睿）**

1、两者并无本质区别，不过一个是港版行货，一个是台湾省版行货而已。另外就是标准电压，前者是220V可直插，后者则不可，这些在前面已经说过；2、不是，起码50009的行货就没听说过烧机现象，而且其他型号也只是很少数现象；3、这个倒还真是第一次听说，以前没注意到，不知能否作为凭据，估计只是生产序列号一类的东西；4、多个？难道你打算贴N层？一个即可，防尘网虽然可以阻挡灰尘的进入，不过对主机的散热效果还是有一定影响的——那些鼓吹完全不会有影响的切记不要相信。不过注意一下即可。

Q 小弟最近入手PSONE，但对其并不了解多少，有人说PSONE已淘汰了，没人玩了，但我并不这么认为，因为对于像我这样的“菜鸟”级玩家应从最简单的着手，等有了钱后再去LV。行了，不说这么多了，顺便请教龙哥几个问题，请不吝赐教。1、BANDAI出的《北斗の拳》CG动画过于长，累得我快睡着了，而且无论我按手柄的任何一个按钮都不管用，是不是有秘技可解决？2、听说KOF98可以选暴走的怒加(BOSS)，我一点都不会。还有KOF99里的隐藏人我不会选（包括八神庵、穿新衣的草雉大哥），请教我！3、金手指是干什么用的？4、我最近玩游戏时手柄不灵了，一个按钮都不管用，玩《寄生前夜》时进不了游戏，只停留在标题画面，玩别的游戏也一样，有没有好的维修方法（提示：之前没有坏）。5、听说PSTWO5万系列的50000BB有网卡和浏览器，有什么功能？另外PS2怎么和PC链接，能干什么？ **（山西朔州 孟建良）**

1、这部游戏就是这样，打斗时的画面很一般，偏偏CG却做得这么长——我建议你利用这段时间做点别的事情：比如看看电软啊（笑）。总之，要学会充分利用时间，比如玩回合制战略游戏时是可以利用中间敌方行动时间扒两口饭的（再笑）；2、按住开始件选“卢卡尔”即可，不过这一招只可在“KOF98”完美解密版才能使用。99中的八神是在?号按开始键，输入←→↑←↓→。草雉是在?号按开始键，输入→←↑→↓←；3、这个问题已经多次回答过，这里不再赘述；4、出现这种情况应该不是手柄按键的缘故，很有可能是手柄的接口问题；5、是用来上网专用的。PS2不能直接与PC连接，看你想要怎么连了，是接电脑的显示器吗？一般多用电视卡或是电视盒等转换装置。

Q 不知龙哥最近在玩什么游戏呢？是这样，我有两件事情要说一下，一个是我在游戏发售表中看到由SCE出品的雅典2004奥运会将于七月底发售，希望电软能介绍一下，毕竟奥运会快要开幕了。再有一件事是前些日子在电视上看到一个什么诺基亚的手机游戏比赛，没看全，不过看到北京地区是一位姓何的朋友拿了冠军，其中有贪吃蛇的画面，没想到贪吃蛇也有比赛，所以到网上去搜，包括到诺基亚的官方网站，很遗憾没有找到贪吃蛇这个游戏，我在很早以前就在玩，所以拜托龙哥能把我的纪录公布出来，希望能在全国范围内发现更高的吧：贪吃蛇=4116分，还有一个空间大战的分数：14330分（最低1720分）爆机，我觉得自己的分数应该很高了，就是这些，祝龙哥工作愉快！ **（天津 李棋）**

雅典2004奥运这款游戏我记得有在今年的游戏新作情报中做过吧？如果有必要的话以后还会再介绍的。说起来，奥运马上就要到了，希望这次的中国代表队能取得更好的成绩！手机游戏的记录我不是很了解，这里帮你刊出来。不过事先提醒一下，可以肯定的是，分数比你高得多的朋友肯定很多吧——起码，空间大作战这款游戏，我在朋友的手机上看到过的分数就比你说的高，呵呵。不过，来这是以交流为主，多切磋切磋就好了。

Q 我最近新购入一台50010型ps2，我没见电软上有介绍过这款机型啊！我网上去问了一下，别人说就是bb套装，js把网卡和硬盘取出，单买主机的。是不是呢？这种型号的翻新机多吗？还有这种型号的主机是否也容易烧机呢？（用的m2的直读）我买的时候是1550，划算吗？谢谢！ **（柳州 王威仪）**

这种50010是索尼在美国市场最新推出的专门用于上网游戏的新型号。有同捆网卡，但是没有同捆硬盘。可以单买主机。由于是新型号，所以基本上不存在翻新的可能，目前尚未听到该型号烧机的案例。1550估计你没买同捆的网卡吧？价钱稍微贵了一点点，不过基本上还说得过去。

Q 编辑部的叔叔、阿姨们：你们好！我是一个来自江苏的小游戏迷，我叫李宁，我上初一了，我十分喜欢《电子游戏软件》这本书。你们的每期我都尽量买到，你们送的赠品，我都当宝贝收起来。目前，我的小抽屉里已经满满的了。我也有一个问题，我一台游戏主机也没有，准确的说，我应该是一个《电子游戏软件》的书迷吧！我也想买一台游戏机，可是我的父母十分反对我，他们认为，我现在只能学习，还有他们说，那些游戏机太贵了，我说，我不买PS2，我买PS就行了，他们连听也没有听就走了，我好难过噢！我知道自己PS2、XBOX、NGC……我肯定买不起，我只有买PS了，或者DC吧！我不知道PS、DC多少钱？希望编辑部的叔叔、阿姨告诉我，行吗？你们可不可以告诉我还有没有稍微便宜的游戏主机呢？那些游戏光盘多少钱呢？谢谢你们了！ **（江苏姜堰 李宁）**

以目前中国的国情来看，PS2等主机对很多玩家而言仍旧是一件奢侈品。龙哥提倡大家按照自己的实际情况购买，“二流”主机上仍然有很多经典大作，它们能给大家带来的快乐，未必会比PS2差。PS和DC现在很少有全新的主机了，一般流通的多是二手机，价格大概在三百多左右。由于游戏光盘大多是D版，因此非常便宜。更便宜的主机就是MD和FC了，不过这两台主机的游戏媒体不是光盘而是卡带，属于比较古老的机种了。小李朋友，我建议你和家长定一个“君子协定”：你好好学习，他们给你买台游戏机；平常由他们监督好，做到学习娱乐两不误。虽然这是很老的方法，不过还真的很实用——尤其是在中国这种环境之下。

包打听

■我玩PS2的“荒野历险F”已经到了“风の海の墓标”在电梯前要输入“星の海”才能到达顶层，才能拿到“ワルブルギスの夜”，于是我花了近100元从书店抱回一本日议字典，按照字典逐字查找输入，但游戏显示密码错误，所以请问龙哥，这“星の海”的日文翻译该怎么写或还是应输入其它的密码？ （天津汉沽 Lzg）

■请问DC版的联邦VS吉翁怎么才能两个人对战？还有我的联邦VS吉翁为什么没有小任务？就连单人模式选择时也不一样？我的联邦VS吉翁是D版的，难道只有正版才能对战和有小任务吗？（另陆战型高达利和陆战型吉姆怎么得？） （北京 王鹤）

包回答

●第18期包打听最终幻想8的问题：在跳完舞回去后，并不是直接去训练场集合的，需要先回宿舍更换衣服才行。之后去训练场就会与教官一起进去探索，到最尽头会发生剧情，之后有战斗，所以记得要装上召唤兽。 （湖北 阿杜）



请问龙哥：偶的PS2最近为啥按下OPEN后，没过几秒会自动关仓？电源的红灯老是[illegible]读盘带来了很大的麻烦，是不是坏啦？（偶的PS2是去年6月买的39001型）（上海Solid Snake）

如果以前没有这种情况而只是最近才出现的话，很有可能在PS2托盘进仓时被你不小心碰到，使得托盘在外力作用下回仓，从而导致PS2托盘齿轮变形，出现你所述的自动回仓情况。

《掌机迷》五大彻底改变！

第17期，9月1日上市

1大进化 每月一抽！心动奖品多多！

重奖101名



GBASP 11名



索利德金属像 50名



GW系列钥缀 20名



GB系列钥缀 20名

参加办法：将当期《掌机迷》随刊携带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。复印件无效。9月抽奖活动截止日期为9月30日，时间以当地邮戳为准。

四大进化！一大退化！

2大进化 掌机迷VCD 光碟重生大进化！

超精彩的影象内容，最精良的制作手段，“掌机迷”系列光碟期期出击。掌机迷们大饱眼福！



高手竞技台
“恶魔城·月轮”不损HP速通斗技场
“SONIC A3”全BOSS无伤害过关
“阿拉丁”变态要求穿版

攻略前线
“CT特种部队3”

新作火映
“续 我们的太阳”
“实况口袋棒球1+2”
“高达SEED对战”
“短裤先生”

《掌机迷》17期 9月1日全国上市



特稿：谁毁了掌机事业
特稿：二线掌机游戏大阅兵
特稿：卡普空少年的成长实录
——洛克人编年史
特稿：EZ三代烧卡器第一时间抢先测试报道
特稿：边走边看！了解第二代电影卡！
攻略：洛克人EXE 4.5
攻略：最终幻想1+2 ADVANCE
攻略：我们的太阳 续（二）
攻略：传说中的斯塔菲3
攻略：SD高达FORCE

3大进化 全铜版印刷！华丽精美绝佳！

高级纸张打造更精美的印刷效果，《掌机迷》将与掌机硬件一同进化，将养眼进行到底！

1大退化 超值定价9.8元

最低的价格！
最好的《掌机迷》！

最流行的掌机杂志当然要有最实惠的超低价格，更用心的刊物质量，更强大的制作阵容，打造中国掌机流行第一刊！

4大进化 详见《掌机迷》17期内文广告……

ISSN 1006-5032



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第19期 总第142期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

零售价9.8元

YYEPG

THE NEW EPAGE ERA